REVISTA DIGITAL DE RPG DE FÃ PARA FÃ

TOKYO DEFENDER

#36

SUPER SMASH BROS. para 3D&T!

YOU AWAKE IN A STRANGE PLACE

JOGADA DE MESTRE

DANDADAN

ADAPTAÇÃO PARA M&M

EDITORIAL

MISTURANDO MUNDOS E SISTEMAS:
A Evolução da Tokyo Defender

Vivemos uma era de fusão na cultura pop. Cada vez mais, as barreiras entre gêneros, mídias e estilos são dissolvidas, criando experiências dinâmicas e imprevisíveis. Se antes cada obra pertencia a um nicho fechado, hoje vemos um movimento oposto: misturas explosivas que desafiam categorizações e expandem os horizontes do entretenimento. E essa edição da Tokyo Defender celebra essa tendência com quatro grandes matérias: Dandadan, Super Smash Bros, Jogada de Mestres para Jogadores e YASP.

Por um lado, "Dandadan" chega com sua mistura alucinante de sobrenatural, ficção científica e humor, tudo embalado em sequências de ação de tirar o fôlego. Como um anime que desafia convenções e joga personagens em situações absurdas, ele representa essa nova fase da cultura pop, onde nada precisa seguir uma fórmula fixa. E na Tokyo Defender, seguimos essa filosofia ao trazê-lo adaptado para o sistema Mutantes & Malfeitores, permitindo que os jogadores explorem seus poderes paranormais, conspirações alienígenas e batalhas insanas dentro da estrutura de um RPG dinâmico e cinematográfico.

Do outro lado, temos "Super Smash Bros 64", um verdadeiro fenômeno dos games que leva o conceito de crossover ao extremo. Um jogo que une heróis e vilões de diferentes franquias para duelos caóticos, colocando Mario contra Pikachu, Link contra Kirby e StarFox contra Metroid.

Essa celebração da diversidade também reflete a missão da Tokyo Defender: não limitar a experiência dos jogadores a um único sistema, e sim oferecer ferramentas para que cada universo possa ser explorado da forma que melhor se adapta à mesa, usando por exemplo o nosso toolkit "Jogada de Mestre para Jogadores".

Nosso compromisso com a diversidade não é apenas temático, é também estrutural. Nossa fase multissistema veio para ficar, garantindo que cada edição da Tokyo Defender traga conteúdo adaptado a diferentes abordagens e estilos de jogo. Queremos que você tenha a liberdade de viver as aventuras que quiser, da forma que quiser, assim como na engine criativa de "You Awake in a Strange Place".

Seja qual for a sua matéria favorita nessa edição ou nas anteriores, nossa mensagem galática é clara: NÃO EXISTEM MAIS FRONTEIRAS.

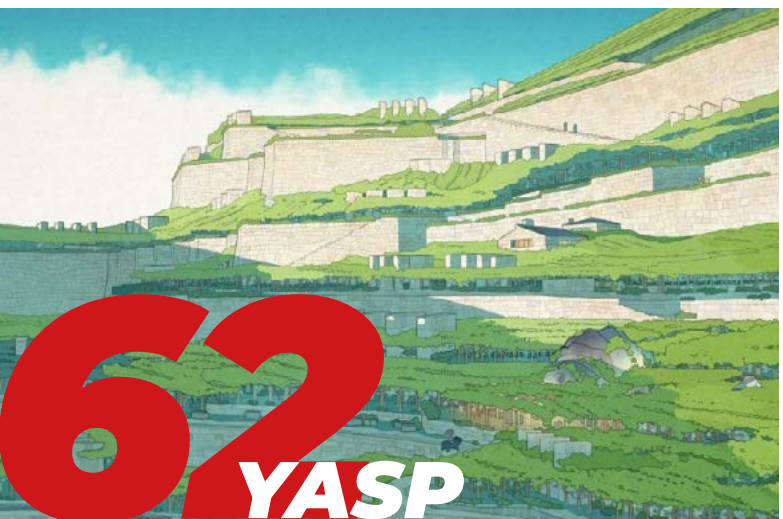
O futuro do RPG, assim como da cultura pop, é um espaço de possibilidades infinitas. E a Tokyo Defender está aqui para explorar cada uma delas com VOCÊ!

Assinado, Wellington Botelho

4 SUPER SMASH BROS

40 DANDADAN!

50 JOGADA DE MESTRE



62 YASP

Entre no nosso servidor no Discord!

DEFENDA TOKYO! Se você tem algum material que gostaria de ver publicado na revista, envie um e-mail para **tokyodefender@gmail.com**

TOKYODEFENDER

Editor-Chefe:
Wellington Botelho

Editor Executivo:
W. Anderson

Diretor de Arte:
Dudu

Time Design Blaster:
Dudu
Lucas Liberato
Bruno Magoco
Gustavo Pascoli

Time Revisores Espaciais:
Juliana Rosa
Lucas Liberato

Time MegaZord #36:
Gustavo Estrela
Thiago Miani
Gil "Arquivista"
W. Anderson

3D&T Alpha, 3DeT Victory, Brigada Ligeira Estelar, Mega City e Tormenta Alpha são comercializados pela Jambô Editora.

Apoie o RPG Nacional!

SUPER SMASH BROS.™

Super Smash Bros 64 para 3DeT Victory

Por Gustavo Estrela

A Franquia

Super Smash Bros., Super Smash Bros 64 ou Smash 64 é o primeiro jogo da série Super Smash Bros.

Lançado em Fevereiro de 1999 no Japão e no meio para o fim do mesmo ano no resto do mundo.

Um dos títulos mais proeminentes do Nintendo 64, o jogo é muito conhecido pelo seu modo multiplayer, colocando as maiores figuras dos jogos da Nintendo em combate entre si.

Super Smash Bros. É um jogo de luta diferente dos demais, não apenas pelas celebridades da Nintendo estarem nele, mas também no modo que a luta acontece. Diferente dos jogos de luta comuns, ao invés de você causar dano ao alvo para diminuir a quantidade de vida dele, você aumenta uma porcentagem de dano no alvo. Quanto maior a porcentagem de dano do alvo, maior é a chance dele ser jogado para fora do ringue.

"Historia"

Super Smash Bros tem uma historia que fica subentendida, pela introdução inicial, todos os personagens são bonecos no quarto de uma criança e organizados pela Master Hand. Todos os combates são encenações da imaginação da criança, inclusive o combate contra a própria mão que orquestra o embate.

Estilo de Jogo

No jogo original de Super Smash Bros, há dois tipos de modos de luta; Stocks e Time.

No caso dos Stocks, cada personagem tem 1 ou mais vidas, sempre que é jogado para fora do ringue, ele perde uma vida e volta ao campo de batalha com a porcentagem de dano zerada.

No caso de Time, o combate dura durante um tempo pré-determinado, sempre que um personagem expulsa outro do campo, ele ganha 1 ponto, sempre que é jogado para fora do ringue, perde 1 ponto. Ao fim do tempo, ganha quem tiver mais pontos acumulados.

Como jogar Super Smash Bros?

Para jogar Super Smash Bros, cada personagem pega um personagem famoso da franquia ou cria o seu próprio personagem. Escolhem um campo de batalha e fazem o roleplay, podem jogar como um grupo de personagens vivendo uma historia de crossover, ou qualquer outra historia que o mestre enfrentar que envolva os personagens do jogo.

Durante os combates, pode usar tanto os pontos de vida comuns do 3DeT Victory, ou usar o combate alternativo do Super Smash.

Combate Alternativo

Em Super Smash Bros, o mais importante não é quanto de dano você causa para levar o inimigo a 0 PV, mas sim quanto mais de porcentagem você causa em um alvo para expulsar ele da Arena.

Por isso, para jogar Super Smash, ao invés de PV, os seus personagem tem um valor de porcentagem (%) que começa em 0. Sempre que sofre dano, o dano é somado ao valor de porcentagem. Quando o personagem chega a um valor igual ao seu PV (Resistência vezes 5), ele pode ser arremessado.

Quando o personagem chega em um valor de porcentagem igual ao seu valor de PV, ele tem -1 em testes de Defesa e é considerado derrotado, para cada 5 pontos acima desse valor, a penalidade aumenta em -1 e, sempre que recebe dano igual ao seu valor de Resistência, ele é empurrado para uma unidade de distância. Alvos Perto, ficam Longe, Longe ficam Muito Longe e Muito Longe ficam Fora de Alcance.

Personagens que estiverem Fora do Alcance, podem fazer um teste de Esportes (Meta 6+%) para tentar voltar a Arena, se falharem, caem para fora dela.

Os Estágios

Em Super Smash Bros. Há diversos Estágios baseados nas franquias que compoe o jogo. Cada estágio tem hazards, artificios no mapa que podem influênciar o combate. Os Hazards influenciam o combate sob certas condições descritas nele.

Castelo da Peach

Franquia: Super Mario.

Hazard – Parachoque: Uma vez por rodada, quando faz um teste de ataque, um personagem pode escolher receber Perda em um ataque para jogar um alvo em direção ao parachoque no centro do estágio. Se passar no teste de ataque e conseguir empurrar o alvo, ele bate no parachoque, causando +1D pontos de dano.

Ilha dos Yoshi

Franquia: Yoshi's Island

Hazard – Nuvens: Se um personagem for arremessado e aterrizar em cima de uma nuvem, ele deve rolar 1D. Em um resultado 1 ou 2, a nuvem desaperece e o personagem deve fazer um teste de Esportes ou Habilidade (Meta 9), se passar, consegue voltar a Arena antes de cair da nuvem. Se falhar, cai da nuvem e sai do estágio.

Reino Cogumelo

Franquia: Super Mario.

Hazard – Cano: Um jogador que estiver próximo, pode entrar em um dos canos do estágio. Se entrar por um cano, o jogador deve rolar 1d4. Em um valor 1, o jogador sai pelo cano do meio do estágio, e deve fazer um teste de Habilidade (Meta 9) para não cair da arena. Em qualquer outr valor, ele para do outro lado do estágio.

Personagens que se moverem ou forem arremessados em direção a um cano devem rolar 1D, em um resultado 1 ou 2, uma Planta Piranha sai do cano e tenta atacar o personagem, um teste de Habilidade ou Resistência (Meta 10) desvia do ataque da criatura, se falhar, o alvo recebe 1D pontos de dano.

Congo Jungle

Franquia: Donkey Kong Country

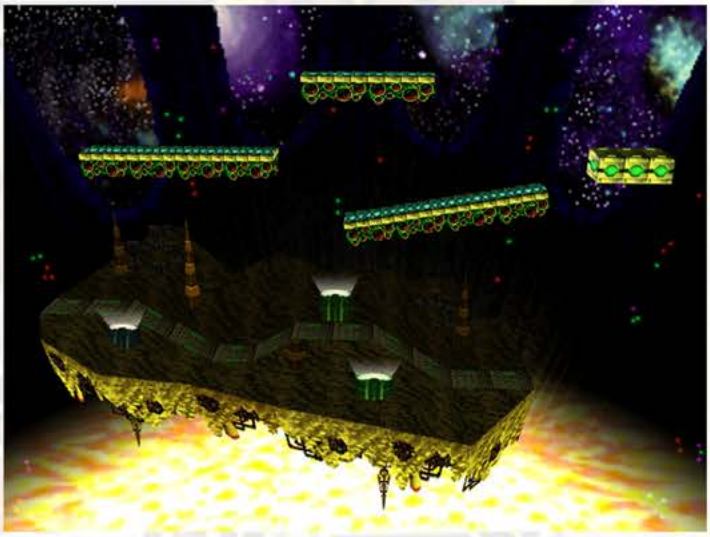
Hazard – Barril: Quando jogado para fora da arena, o personagem rola 1D. Em um valor 1-3, ele cai em um barril, o barril se move pelo estágio e joga o personagem de volta para a arena, fazendo ser desnecessário o teste de Esportes para voltar a arena.

Castelo de Hyrule

Franquia: The Legend of Zelda

Hazard – Tornado: No inicio do turno, o mestre roda 1d10. Se cair 10, um tornado aparece no meio do estágio, o tornado anda pelo estágio durante 1d4 turnos. Personagens que estiverem na parte inferior do castelo ou forem arremessados devem fazer um teste de Habilidade ou Resistência (meta 10). Se falharem, entram dentro do tornado, recebem 2D de dano e são arremessados para uma unidade de distância.

Planeta Zebes



Franquia: Metroid

Hazard – Rio de Lava: A cada 6 turnos, a lava do planeta Zebes sobe, ocupando todo o estágio. Personagens que estiverem no centro do estágio devem fazer um teste de Esportes (meta 6) para subir para as plataformas superiores. Personagens que forem arremessados ou que falharem no teste, devem fazer um teste de Esporte (Meta 10), se falharem caem na lava do planeta, recebendo 1D pontos de dano por rodada que ficarem na lava.

Terra dos Sonhos

Franquia: Kirby

Hazard – Sopro de Whispy Woods: Ao fim de todo turno, o mestre roda 1D, em um resultado 6, a árvore do centro do estágio assopra empurrando todos os alvos. Todos os personagens devem fazer um teste de Resistência (Meta 12), se falharem, são empurrados em uma unidade de alcance do estágio. Personagens Fora de Alcance devem fazer um teste de Esportes com Perda para não serem arremessados para fora do estágio.

Setor Z

Franquia: Star Fox

Hazard – Airwing: Ao final de todo turno, o mestre rola 1d10. Em um resultado 10, um Airwing passa pelo estágio, atirando nos personagens nele. O Airwing rola um teste de Ataque (2D+8, já contabilizado o crítico natural por ser Sugoi) contra os alvos, os personagens devem fazer um teste de Defesa. O Airwing na teoria não pode receber dano, mas se os personagens quiserem tentar. O Airwing dá uma volta antes de atacar novamente, após atacar, o mestre não roda a chance de aparecer a Airwing por 1d4+1 turnos.

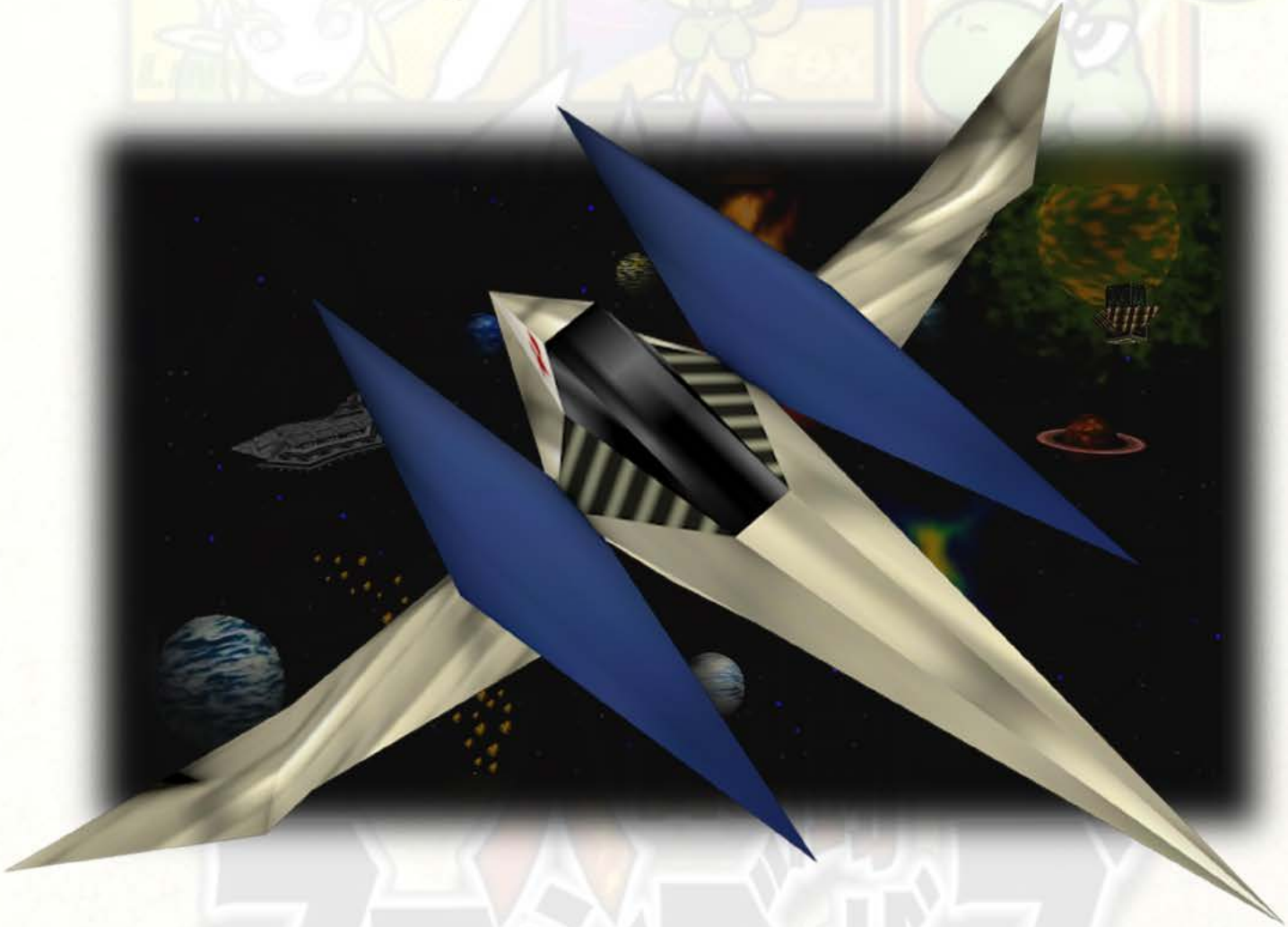
Airwing 23Su

P4, H – (H3 do piloto), R4; PA 6, PM – (15 PM do piloto), PV 20
Arquétipo: Constructo

Perícias: Esporte, Máquinas, Luta, Percepção, Sobrevivência

Vantagens: Aceleração, Ágil, Alcance II, Arena (Espaço), Ataque Especial II (Distante, Múltiplo), Defesa Especial I (Titânica), Imune (Abiótico, Doenças, Resiliente, Sem Mente), Patrono (Exército de Corneria), Sentido (Radar), Voo

Desvantagens: Ambiente (Espaço), Bateria, Diferente, Munição, Sem Vida
O Airwing é um Artefato Veículo de 40 XP.



Cidade de Saffron

Franquia: Pokémon

Hazard
Corporação Silph: Do prédio da Corporação Silph, uma vez a cada 1d4 turnos, aparece um pokémon que faz um efeito aleátorio. Quando chegar o turno, o mestre rola 1d6.

Chansey

Chansey arremessa 1d3 ovos que contém itens para os jogadores usarem e cura os personagens. Todos os personagens que estiverem Perto de Chansey cura 1D de porcentagem ou PV. Os ovos são espalhados pelo mapa e um jogador pode usar um Movimento para tirar o item.

Charmander

Um Charmander sai da coorporação e ataca os personagens. Todos os personagens Perto devem fazer um teste de Defesa contra o Charmander (ele ataca com 2D+2, o alvo que sofrer o maior dano sofre ele novamente na próxima rodada.

Venusaur

Os personagens Perto ou Longe da Coorporação Silph devem fazer um teste de Defesa contra o ataque do Venusaur (2D+4), resultados 5 ou 6 são considerados críticos.

Butterfree
Pidgey e Fearow

Um desses três pokémon aparecem voando, passando pelos personagens. No inicio do turno, três personagens escolhidos aleatoriamente recebem um movimento a mais até o fim do turno.

Electrode

Personagens que estiverem Perto da Coorporação devem fazer um teste de Habilidade (Meta 10), se falhar, sofrem 2D pontos de dano.

Porygon

O personagem com menor Resistência que estiver Perto da Cooperação é alvo de uma Investida do Porygon, ele deve fazer um teste de Defesa contra o ataque do Porygon (2D+3).

Os Personagens

O Super Smash Bros. 64 tinha um cast de doze personagens, oito iniciais e quatro desbloqueáveis.

MARIO 12N

Arquétipo: Humano

Perícias: Esportes, Luta

Vantagens: Bola de Fogo (Grimório I – Disparo de Energia), Soco do Super Pulo (Ataque Especial [Perigoso, Investida]), Mario Tornado (Ataque Especial II [Área, Poderoso]), Mais Além.

Desvantagens: Maldição II (Não pode usar Ataques Especiais fora dos conjuntos e deve fazer o Soco do Super Pulo com uma ação completa)

DONKEY KONG

12N

HABILIDADE 1	P. MAGIA 5
RESISTÊNCIA 2	P. VIDA 10
PODER 3	P. AÇÃO 3

Arquétipo: Kemono

Perícias: Esportes, Luta

Vantagens: Kong Voador (Aceleração), Soco Gigante (Foco), Pancada de Mão (Ataque Especial II [Área, Poderoso]), Percepção Apurada, Talento (Forte)

Desvantagens: Cacoete (Atrapalhado), Tapado

LINK 12N

Arquétipo: Hylian (Humano)

Perícias: Esportes, Luta

Vantagens: Boomerang (Ataque Especial [Distante]), Ataque Giratório (Ataque Especial [Área]), Bomba (Artefato Arma II), Mais Além

Desvantagens: Maldição II (Quando usa qualquer um de seus Ataques Especiais, precisa esperar 1 turno para usar ele novamente).

HABILIDADE 3	P. MAGIA 15
RESISTÊNCIA 2	P. VIDA 10
PODER 3	P. AÇÃO 3

Artefato: Bomba (Auspicioso 10 XP [Grimório I – Disparo de Energia]), Amaldiçoado -20XP [Maldição – Quando usa a técnica, você precisa gastar uma ação de movimento antes de usar novamente], Encantado 10XP [P+1]Maciço 20 XP)

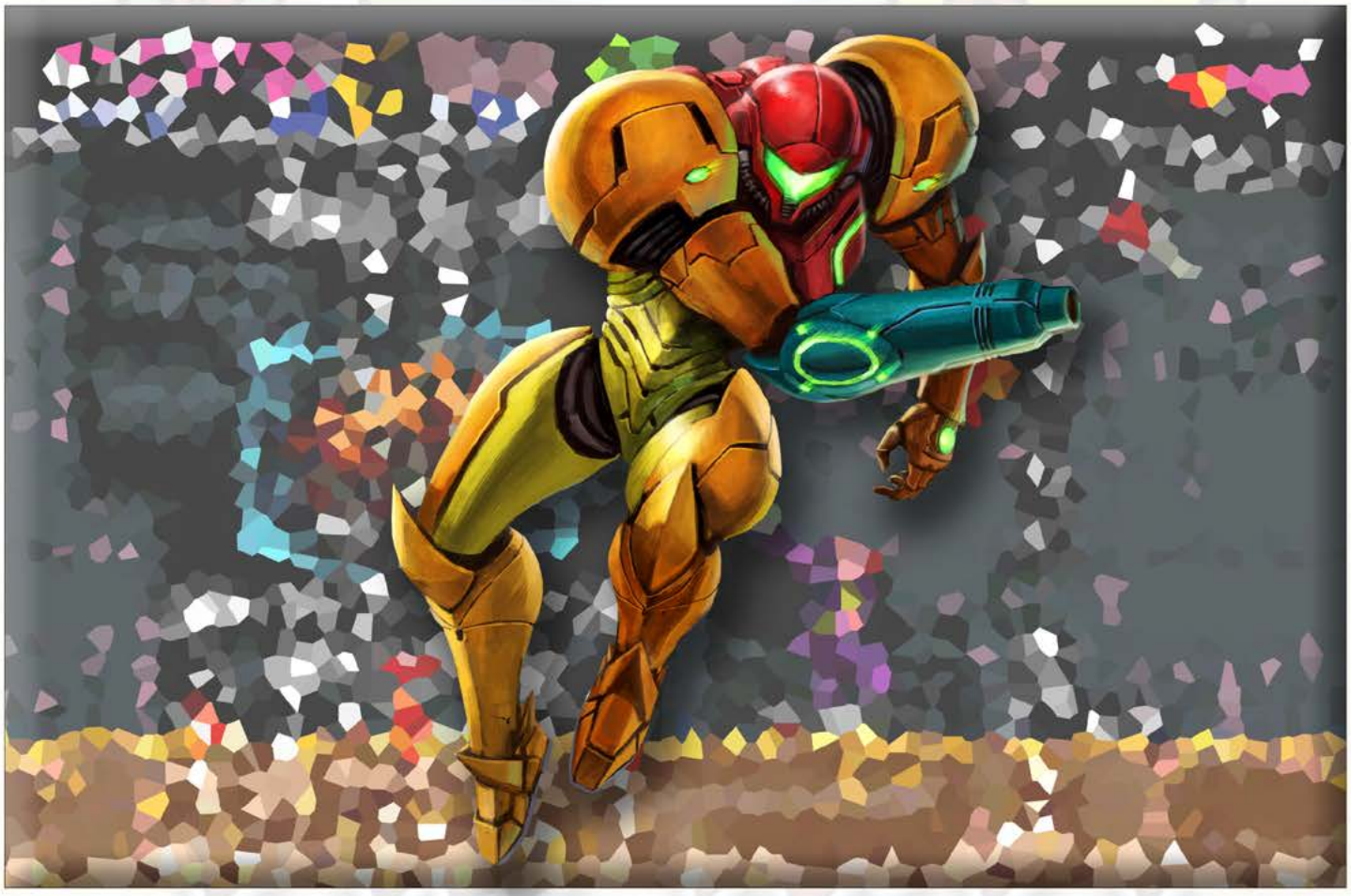
HABILIDADE 2	P. MAGIA 10
RESISTÊNCIA 2	P. VIDA 10
PODER 2	P. AÇÃO 2

Arquétipo: Humana

Perícias: Esportes, Luta

Vantagens: Tiro Carregado (Grimório I – Disparo de Energia), Ataque Giratório (Ataque Especial [Investida, Potente II]), Bomba (Desgaste), Mais Além

Desvantagens: Maldição I (O Desgaste de Samus não causa o dano inicial, apenas o dano secundário. O primeiro ataque apenas planta a bomba e o segundo causa o dano).



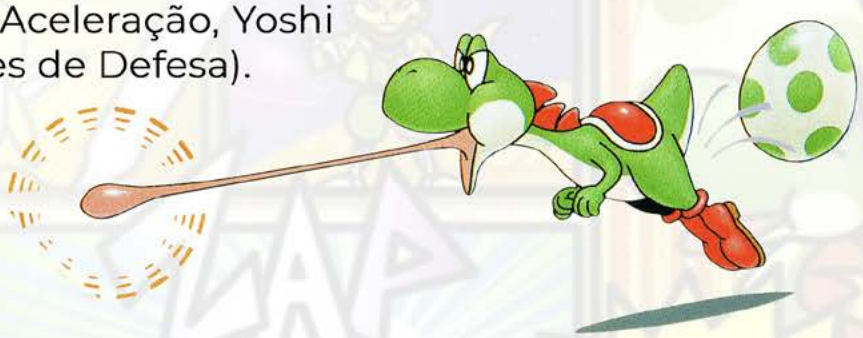
YOSHI 12N

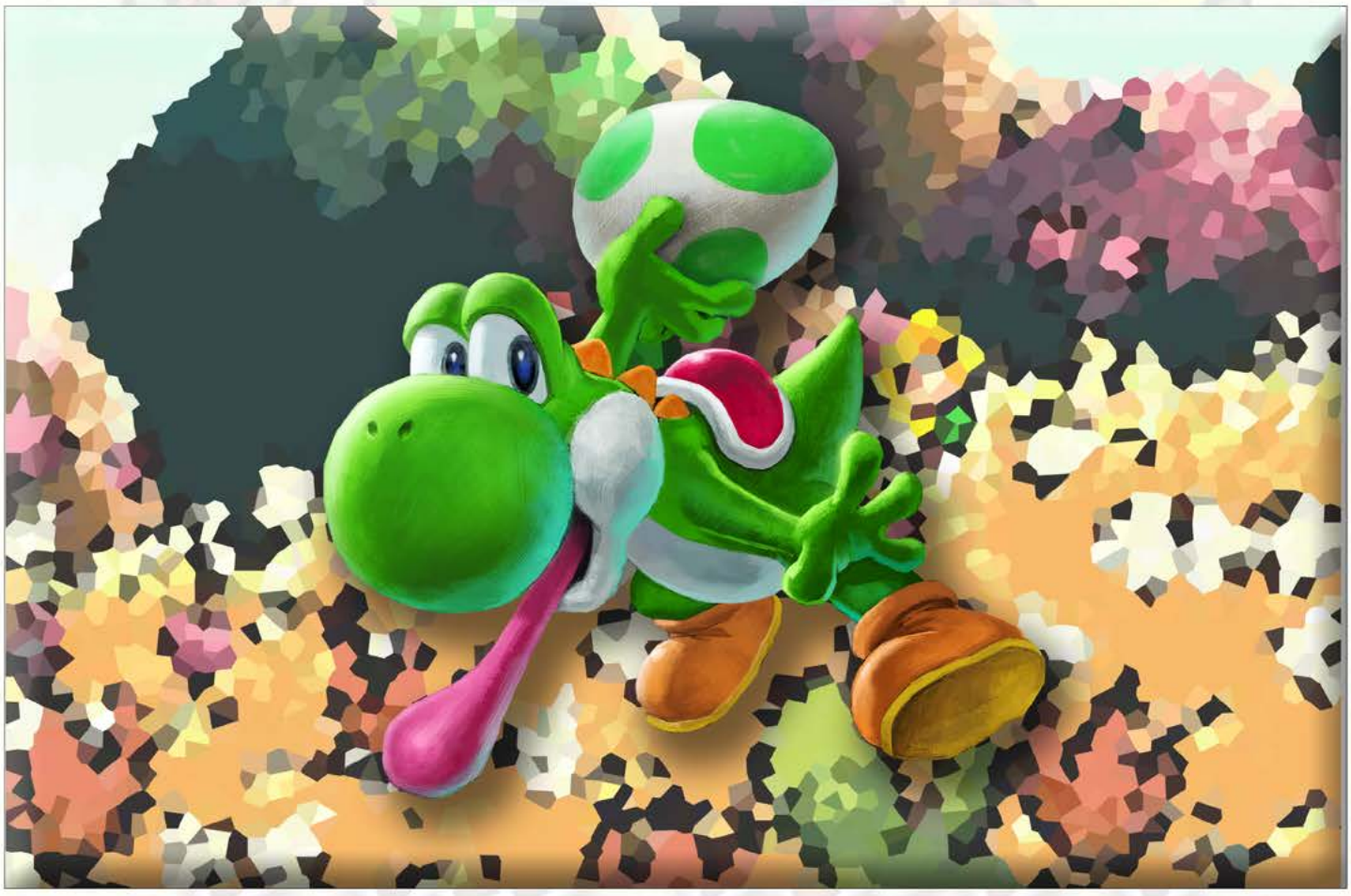
HABILIDADE 1	P. MAGIA 5
RESISTÊNCIA 2	P. VIDA 10
PODER 3	P. AÇÃO 3

Perícias: Esportes, Luta

Vantagens: Aceleração, Lançar Ovo (Ataque Especial [Distante, Poderoso]), Pancada no Chão (Ataque Especial [Área, Potente II])

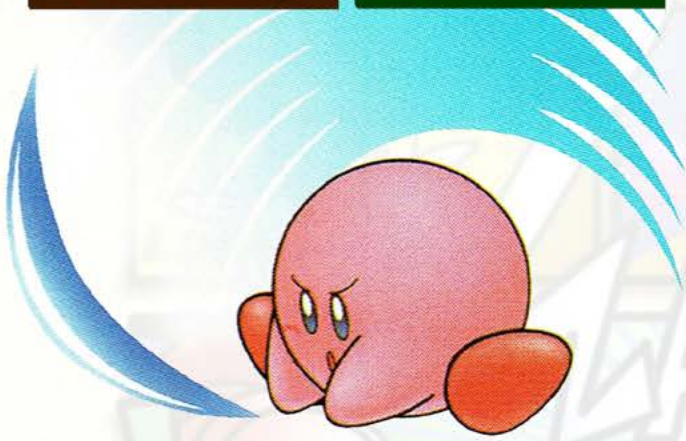
Desvantagens: Inculto, Ponto Fraco (Sempre após usar Aceleração, Yoshi tem Perda em testes de Defesa).





Kirby 12N

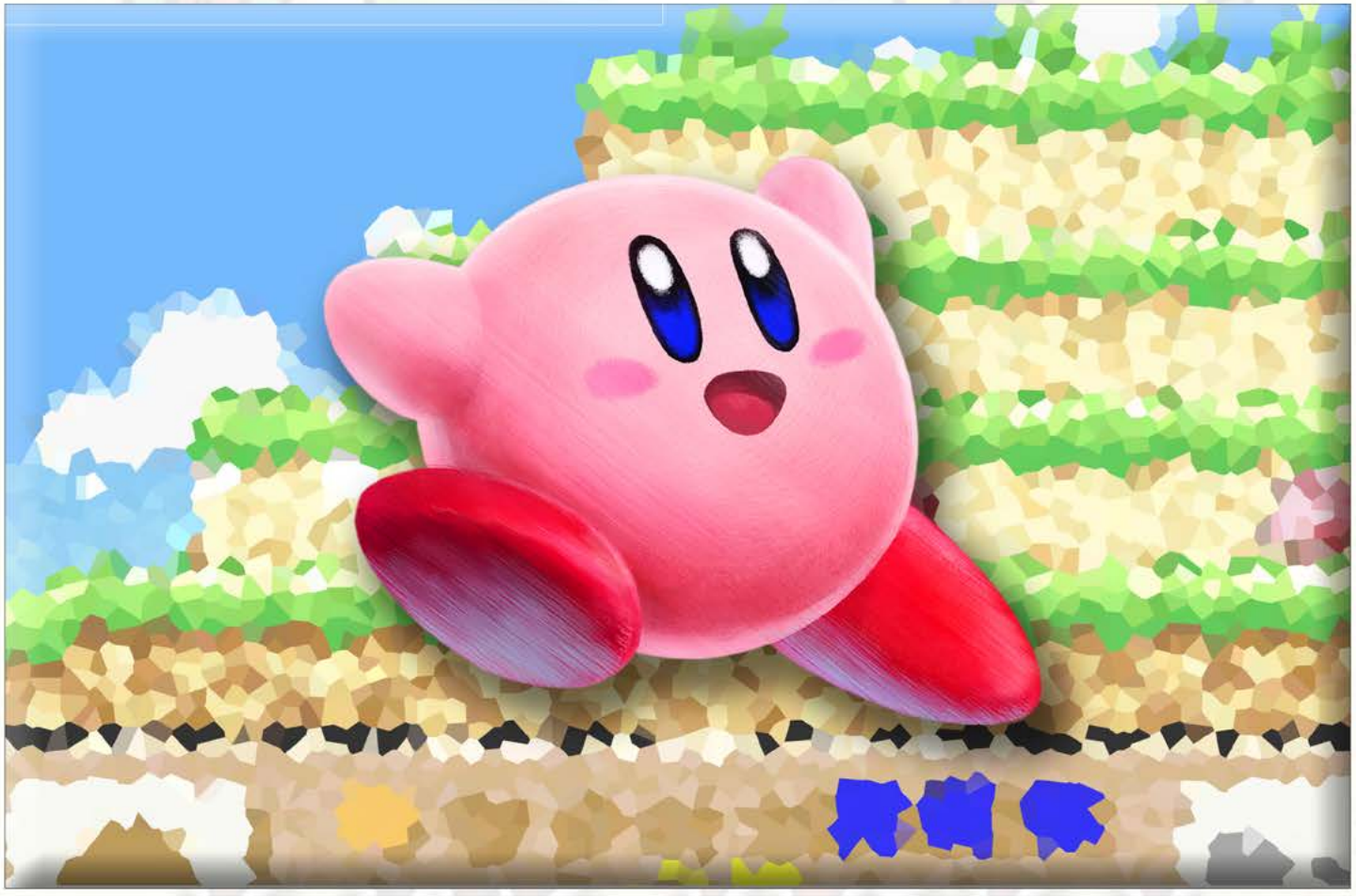
HABILIDADE 1	P. MAGIA 15
RESISTÊNCIA 2	P. VIDA 10
PODER 2	P. AÇÃO 2



Arquétipo: Alien
Perícias: Esportes, Luta

Vantagens: Engolir (Imitar), Corte Final (Ataque Especial [Distante, Perigoso]), Pedra (Ataque Especial [Penetrante, Poderoso]), Talento (Vigoroso), Xenobiologia (Imitar), +Mana

Desvantagens: Tapado, Maldição I (Para usar Imitar, ao invés do teste de Percepção e 3 PM, Kirby faz um ataque contra um alvo Perto e gasta 3 PM, se acertar o ataque, copia a vantagem do alvo ao invés de causar dano. O ataque de Imitar não pode ser usado com Ataques Especiais e Técnicas).



FOX 12N

Arquétipo: Kemono

Perícias: Esportes, Luta

Vantagens: Tiro de Blaster (Alcance I), Raposa de Fogo (Ataque Especial [Investida, Poderoso]), Refletor (Defesa Especial [Esquiva, Reflexão]), Percepção Apurada, Talento (Ágil)

Desvantagens: Cacoete (Frágil), Maldição II(Você não pode usar seus Ataques Especiais contra alvos Longe e seus ataques Longe não podem empurrar adversários.)

HABILIDADE 3	P. MANA 15
RESISTÊNCIA 2	P. VIDA 10
PODER 1	P. AÇÃO 1

Pikachu! 12N

HABILIDADE 3	P. MANA 15
RESISTÊNCIA 2	P. VIDA 10
PODER 1	P. AÇÃO 1

Perícias: Esportes, Luta

Vantagens: Ágil, Choque de Trovão (Grimório I – Disparo de Energia), Ataque Rápido (Aceleração), Trovão (Ataque Especial [Área, Perigoso, Poderoso])

Desvantagens: Maldição II (A ação de movimento de Aceleração só pode ser usado para se movimentar e o Ataque Especial de Trovão deve ser usado com uma ação completa)

LUIGI 12N

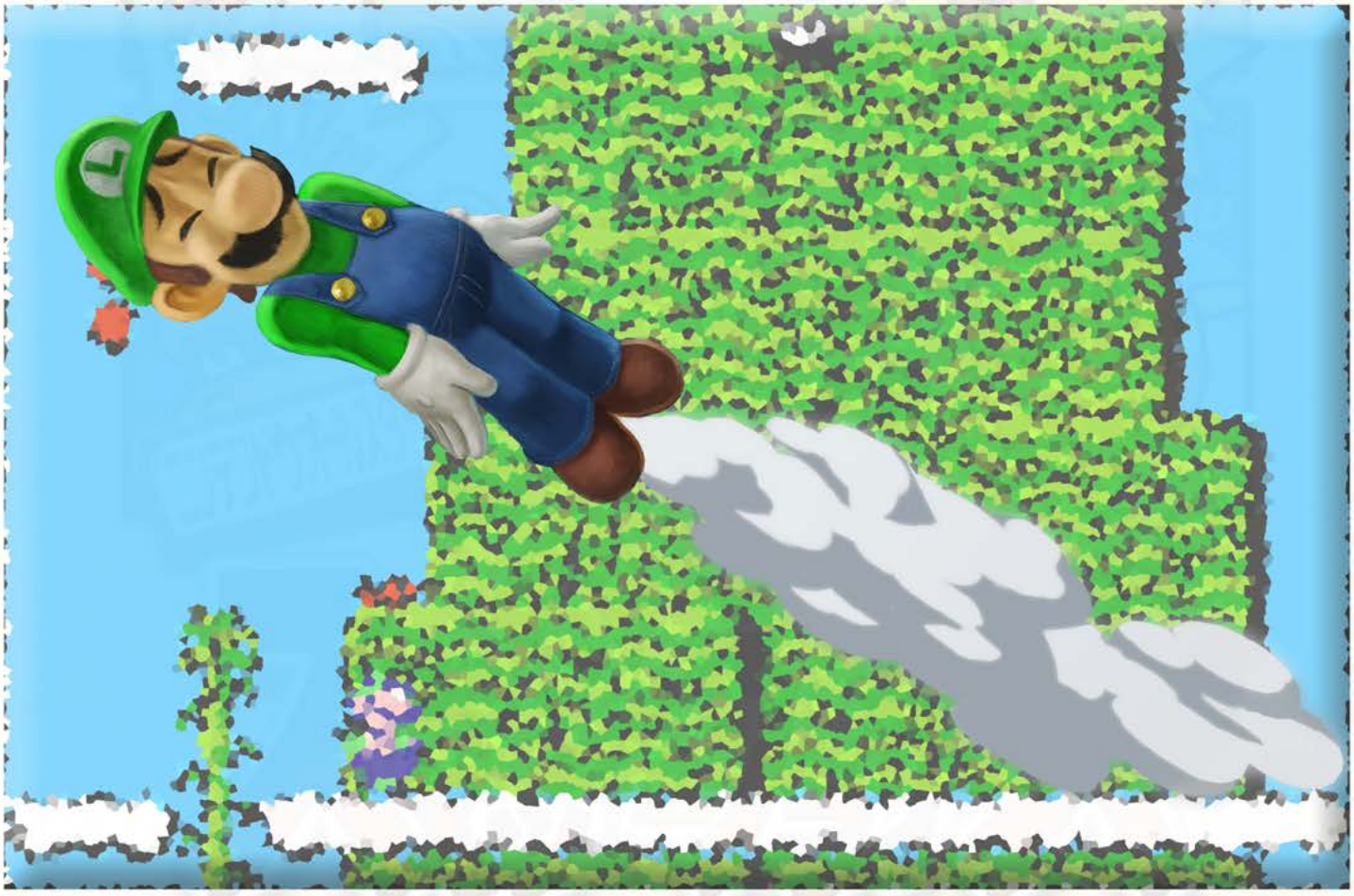
Arquétipo: Humano

Perícias: Esporte, Luta

Vantagens: Bola de Fogo (Grimório I – Disparo de Energia), Soco do Super Pulo (Ataque Especial [Poderoso, Investida]), Mario Tornado (Ataque Especial [Área, Poderoso]), Mais Além.

Desvantagens: Maldição II (Não pode usar Ataques Especiais fora dos conjuntos e deve fazer o Soco do Super Pulo com uma ação completa)

HABILIDADE 3	P. MANA 15
RESISTÊNCIA 2	P. VIDA 10
PODER 2	P. AÇÃO 2



Captain Falcon 12N

HABILIDADE 3	P. MANA 15
RESISTÊNCIA 2	P. VIDA 10
PODER 2	P. AÇÃO 2

Arquétipo: Humano

Perícias: Esporte, Luta

Vantagens: Ágil, Falcon Punch (Ataque Especial [Titânico]), Falcon Dive (Ataque Especial [Penetrante]), Falcon Kick (Ataque Especial [Investida]), Mais Além.

Desvantagens: Maldição I (Captain Falcon não pode juntar seus Ataques Especiais, só pode usar um tipo de Ataque Especial por ataque).

Jigglypuff 12N

Perícias: Esporte, Luta

Vantagens: Pancada (Ataque Especial [Poderoso]), Cantar (Paralisia), Voo

Desvantagens: Maldição I (Jigglypuff só pode ficar no ar com Voo por três turnos, do quarto turno pra frente, ele cai levemente para o chão)

HABILIDADE 2	P. MANA 10
RESISTÊNCIA 2	P. VIDA 10
PODER 3	P. AÇÃO 3

NESS 12N

HABILIDADE 2	P. MANA 10
RESISTÊNCIA 2	P. VIDA 10
PODER 2	P. AÇÃO 2

Arquétipo: Humano

Perícias: Esporte, Luta

Vantagens: Ataque Especial (Poderoso), PK Fire (Desgaste), PK Thunder (Grimório I – Relâmpago), Psychic-Magnet (Cura), Magia

Desvantagens: Maldição II (Cura só pode ser usado com uma reação ao receber um ataque de alcance Longe ou mais e Magia só pode ser usado para aumentar o bônus de PK Thunder, PK Fire e Ataque Especial).

Items

Caixote, Barril e Capsula – Incompravel, apenas surge nos lugares.

Artefato Único

Trazem itens em seu interior. Sendo itens que soltam itens, tem chance de droparem na arena ou estarem ocasionalmente nos campos de batalha. Podem ser usado para atacarem outros alvos.

Caixote

Contem 1d4 itens incomuns. Um personagem pode erguer um caixote e lançar ele em um alvo Perto. Se fizer isso, rola 1d8, em um resultado 8, a caixa explode no alvo, causando mais 1D ponto de dano, mas não solta itens.

Barril

Contem 1d3 itens comuns. Um personagem pode erguer o barril e lançar ele em um alvo Longe, mesmo sem ter a vantagem Alcance. Se fizer isso, rola 1d8, em um resultado 8, o barril explode, causando mais 1D ponto de dano, mas não solta itens.

Capsula

Contem 1 item raro. Um personagem pode pegar a capsula e lançar ela em um alvo Muito Longe, mesmo sem ter a vantagem Alcance. Se fizer isso, rola 1d8, em um resultado 8, o barril explode, causando mais 1D ponto de dano, mas não solta itens.

Bomba de Sensor de Movimento – 20 XP

Artefato Único

Efeito. Um personagem pode pegar uma bomba e arremessar ela em um ponto Longe ou mais. Personagens que fizerem um Movimento no local aonde a bomba foi arremessada fazem um teste de Habilidade (Meta 9), se falharem, sofrem 1D pontos de dano.

Bastão do Home-Run – 30 XP

Artefato Arma

Encantado 10 XP (P+1), Maciço 20 XP

Espada de Raio – 30 XP

Artefato Arma

Acurado 20 XP, Encantado 10 XP (H+1)

Apanador – 20 XP

Artefato Arma

Encantado 20 XP (P+1, H+1)

Parachoque – 30 XP

Artefato Único

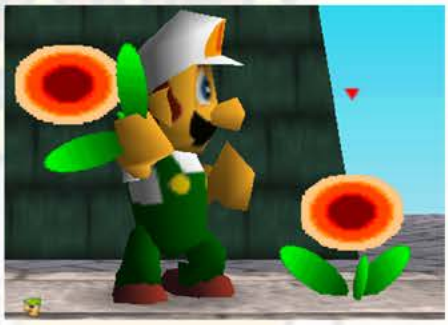
Efeito. Quando surge em campo, um personagem pode pegar e arremessar ele em um alvo Longe, mesmo sem ter a vantagem Alcance. Uma vez lançado, o Parachoque fica posicionado em um ponto. Personagens que fizerem seu movimento para onde o Parachoque está devem fazer um teste de Habilidade (Meta 9), se falhar, sofre 1D de dano e é empurrado para o lado oposto, e o parachoque é movido para uma distância adjacente. Se tiver alguma criatura no ponto aonde o Parachoque está, também devem fazer o teste, até não ter mais alvos no mesmo ponto do Parachoque.

Arma de Raio – 40 XP

Artefato Arma

Acurado 20 XP, Auspicioso 10 XP (Alcance II)

Flor de Fogo – 10 XP



Artefato Acessório

Auspicioso 20 XP (Ataque Especial II [Área, Poderoso]), Amaldiçoado -10 XP (Maldição I – Quando causa 20 pontos de dano, a Flor de Fogo se desfaz).

Bomb-Omb

Item Raro – Ataque Maior (Área, Poderoso

Super Estrela – 200 XP

Artefato Arma

Encantado 60 XP (P+2, R+2), Condutor 20 XP, Auspicioso 140 XP (Invulneravel XIV), Amaldiçoado -20 XP (Maldição II – Um personagem que portar a Super Estrela fica sob o dela por 1d4+2 turnos, ao fim desse tempo, o efeito acaba e a Super Estrela é destruida.)

Casco Verde – 30 XP

Artefato Arma

Auspicioso 30 XP (Ataque Especial II [Distante, Poderoso, Múltiplo]), Amaldiçoado -20 XP, Condutor 20 XP, (Maldição II – Quando arremessado, acerta todos os alvos no alcance arremessado e se desfaz. O uso da melhoria Condutor só pode funcionar para os Ataques Especiais deste Artefato, não para as vantagens do próprio portador do Artefato).

Casco Vermelho – 40 XP

Artefato Arma

Auspicioso 40 XP (Ataque Especial II [Distante, Perigoso, Poderoso, Múltiplo]), Maciço 20 XP, Amaldiçoado -20 XP, (Maldição II – Quando arremessado, acerta todos os alvos no alcance arremessado e se desfaz. Uma vez arremessado, o Casco Vermelho age sozinho, atacando todos as criaturas Perto dele por 1d4+1 turnos, ele tem P3, H– e R2 e PV 10. Ao final do tempo, o Casco se desfaz).

Martelo – 20 XP

Artefato Arma

Maciço 20 XP

Container de Coração

Item Lendário (Regeneração)

Bastão de Estrela – 40 XP

Artefato Arma

Condutor 20 XP, Auspicioso 20 XP (Alcance II)

Tomate Maxim

Item Raro (Cura Total)

Pokébola

Item Único

Efeito. Uma pokébola é um item que contem em seu interior um pokémon que pode ser usado uma vez na cena. Ao arremessar a pokébola, role 1d12, o pokémon que sair define o efeito.

1 Beedrill

Take Down. Um enxame de Beedrils aparece na tela, atacando todos os outros personagens com exceção de quem o invocou, todos os personagens devem fazer um teste de Defesa contra um ataque de 2D+5

2 Blastoise

IHydro Pump. Blastoise surge, e ataca o alvo mais próximo. O alvo e todas as criaturas Perto dele, com exceção de quem invocou o Blatoise, devem fazer uma Defesa contra um ataque 2D+4

3 Chansey

Softboiled. Chansey joga ovos que contém itens aleátorios para os personagem. Quem quebrar um ovo deve fazer um teste de compra para pegar um item consumivel ou um dos Artefatos do Smash

4 Charizard

Flamethrower. Charizard ataca todas as criaturas Perto de quem o invocou com um ataque de 2D+5

5 Goldeen

Splash. Goldeen fica saltando na tela, não faz nada.

6 Hitmonlee

Hi Jump Kick. Hitmonlee faz um Ataque Especial (Investida, Perigoso) contra um alvo aleátorio em alcance Longe ou menor de quem o invocou. O ataque de Hitmonlee é 2D+4

7 Koffing

Poison. Koffing solta dases venenosos que atacam todas as criaturas Perto de quem o invocou. O ataque de Koffing é 2D+3, se acertar, os alvos que receberem dano recebem ele novamente no próximo turno.

8 Meowth

Pay Day. Meowth surge e ataca todos os alvos Perto com um Ataque Especial Potente 1D. Faça 2D+3 e aumenta o dano em +2 para cada 1 ponto em Potente

9 Mew

Se cair o valor de Mew, role novamente. Se cair o Mew denovo, o Pokémon aparece e some rapidamente, o jogador que tirar o Mew na Pokébola recebe um Ganho em um teste qualquer até o fim da cena.

10 Onix

Rock Slide. Onix sobe para o topo da tela e ataca um inimigo aleátorio Longe ou menos de quem o invocou, esse inimigo e outros Perto dele sofre são alvos de um Ataque Especial Titânico de 1D+10 (Titânico já contabilizado).

11 Snorlax

Body Slam. Snorlax se arremessa em um inimigo Longe ou menos, esse inimigo e outros Perto dele sofrem um ataque de 2D+8

12 Starmie

Swift. Starmie escolhe um até 5 alvos Longe ou menos de quem o invocou, todos devem fazer um teste de Defesa contra um ataque de 2D+5

Chefões

O modo 1P do primeiro Super Smash Bros. Tinha alguns chefes que apareciam de tempos em tempos. Caso queira se divertir batendo nos seus jogadores com eles, segue as fichas;

GIANT DONKEY KONG

18Su

Arquétipo: Kemono

HABILIDADE	RESISTÊNCIA	PODER
2	4	6

P. MAGIA	P. VIDA	P. AÇÃO
10	20	6

Perícias: Esportes, Luta

Vantagens: Kong Voador (Aceleração), Soco Gigante (Foco), Pancada de Mão (Ataque Especial II [Área, Poderoso]), Percepção Apurada, Talento (Forte)

Desvantagens: Cacoete (Atrapalhado), Tapado, Lento, Fúria

METAL MARIO

16N

Arquétipo: Constructo

HABILIDADE 1	RESISTÊNCIA 3	PODER 5
P. MAGIA 10	P. VIDA 10	P. AÇÃO 3

Perícias: Esportes, Luta

Vantagens: Soco do Super Pulo (Ataque Especial [Perigoso, Investida]), Mario Tornado (Ataque Especial [Área, Poderoso]), Imune (Abiótico, Doenças, Resiliente, Sem Mente), Forte, Vigoroso

Desvantagens: Bateria, Sem Vida, Restrição II (Não pode usar Ataques Especiais fora dos conjuntos e deve fazer o Soco do Super Pulo com uma ação completa), Lento

Master Hand

HABILIDADE	RESISTÊNCIA	PODER
2	4	6

P. MAGIA	P. VIDA	P. AÇÃO
30	30	6

33Su

Perícias: Esportes, Luta

Vantagens: Cutucar o Ar (Ataque Especial II [Potente II])
Socar o Chão II (Ataque Especial II [Área, Perigoso])
Furadeira (Ataque Especial IV [Investida, Potente III])
Andar (Ataque Especial II [Investida, Poderoso])
Tapa (Ataque Especial I [Titânico]), Jato (Voo), +Vida, +Mana II

Desvantagens: Lento, Maldição II (Master Hand não pode atacar de qualquer maneira que quiser, sempre que pretende fazer uma ação, ele deve rolar o dado do tipo de ataque que vai fazer. Qualquer outra ação é escolhida por ele.)

Número do Dado (1d8)

1 Cutucar o ar

2 Socar o Chão

3 Arma

4 Furadeira

5 Esmagar

6 Andar

7 Jato

8 Tapa

DAN DA DAN
X
MUTANTES E MALFEITORES
BY THIAGO MIANI

Dandadan: Uma Jornada Psicodélica de Ação e Mistério

Lançado em 2021, Dandadan rapidamente se destacou no cenário dos mangás e animes, ganhando uma base de fãs crescente e se tornando um dos títulos mais comentados. Criado por Yukinobu Tatsu, a obra mistura ação frenética, comédia absurda e elementos sobrenaturais de forma única e envolvente, conquistando o público com seu estilo de narrativa irreverente e visualmente dinâmico.

A história conta a vida de Momo Ayase e Ken “Okarun” Takakura, dois jovens que, por motivos bem distintos, acabam se envolvendo em uma série de eventos bizarramente sobrenaturais. Momo, uma estudante que acredita em fantasmas, e Okarun, um rapaz cético que jocosamente desafia esses fenômenos, se veem, por uma série de encontros improváveis, jogados no epicentro de um conflito envolvendo criaturas alienígenas e monstros sobrenaturais. O que começa como uma disputa aparentemente simples logo evolui para uma jornada de proporções épicas, com inimigos fantásticos, lutas intensas e amizades improváveis.

A trama de Dandadan se destaca por sua mistura de elementos que atraem tanto os fãs de histórias de monstros quanto os adeptos do humor irreverente. O autor consegue criar uma narrativa cheia de reviravoltas imprevisíveis, com um equilíbrio entre cenas de ação bem coreografadas e momentos de puro nonsense, que descomplicam e divertem sem perder o ritmo.

Visualmente, o anime também não decepciona. A arte de Tatsu combina um estilo detalhado com personagens de expressões exageradas, trazendo uma energia vibrante que complementa a loucura da história. Os designs de criaturas, desde alienígenas grotescos até espíritos fantasmagóricos, são únicos e carregados de um estilo gráfico marcante que só aumenta a intensidade das cenas de batalha e confronto.

Em resumo, Dandadan é uma obra que mistura com maestria diversos gêneros, entregando uma experiência de entretenimento altamente original. Quem procura uma série com ação, comédia e um toque sobrenatural único, encontrará em Dandadan uma opção imperdível para maratonar.

DanDaDan o RPG

Adaptar Dandadan para um RPG (Role-Playing Game) é uma tarefa ardua, pois o anime/mangá oferece uma rica mistura de ação intensa, elementos sobrenaturais e perso- nagens com motivações muito distintas. Para criar um RPG inspirado em Dandadan, você precisaria focar em alguns pontos-chave da obra: a interação entre o ceticismo e a crença no sobrenatural, as batalhas com criaturas bizarras, e o humor peculiar que permeia toda a trama. Aqui estão algumas sugestões sobre como fazer essa adaptação:

Sistema de Jogo

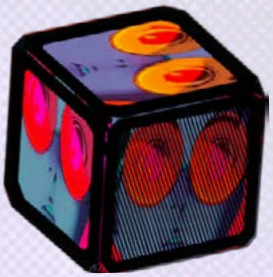
Para capturar a essência de Dandadan, um sistema com mecânicas rápidas de combate, baseadas em ataques e defesas exageradas, seria ideal. Um sistema de “poderes especiais” poderia funcionar bem para os protagonistas e seus inimigos, como habilidades sobrenaturais, poderes alienígenas e magia. M&M é um sistema que claramente já atende todos esses requistos, já que é um RPG focado em ação e é completamente dedicado a criação de poderes.

Outra coisa é que ele também permite que você premie jogadores por ser engraçado e fazer cenas de humor através do seu Ponto Heroico. Uma recompensa que pode ser usado mais tarde durante as cenas de ação garantindo que personagens engraçados, temáticos ou que simplesmente façam cenas interessantes dependem menos da aleatoriedade para serem bem sucedidos.

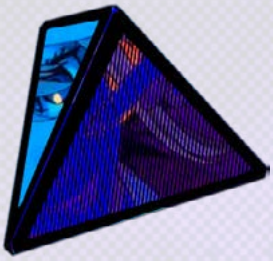
Personagens Jogáveis

A seguir nós vamos colocar as fichas dos protagonistas da série, mas é importante saber a personalidade deles antes de coloca-los em jogo.

Momo Ayase: é uma poderosa telecinetica que acredita muito do sobrenatural principalmente em espíritos e outr*as entidades. Além disso boa* parte da sua personalidade foi moldada através de filmes: ela espere encontrar o amor verdadeiro, que na visão dela é representada por um ator famoso. É evidente que ela quer tomar as rédias de sua vida.



Okarun: Passivo e cético ele foi amaldiçoado pelo demônio da velocidade o que entre conflito uma personalidade demora tanto para pensar nas coisas tendo um corpo super rápido. É simplesmente sentir que ele é importante para alguém.



Aira Shiratori: Tendo recebido os poderes de um yo-kai acrobático, ela acredita ser a protagonista da história. Como qualquer protagonista ela não acredita estar em perigo e que está sempre fazendo a coisa certa, mesmo quando está realizando algumas das coisas mais questionáveis.

FICHA DOS PERSONAGENS

NP 6 Ken "Okarun" Takakura

HABILIDADES (18 pontos):

0	0	2	2	0	4	0	-1
Força	Vigor	Agilidade	Destreza	Luta	Intelecto	Prontidão	Presença

DEFESAS (12 pontos):

- **Esquiva:** Bônus +0
  +7 com Poderes (Total +9)
- **Aparar:** Bônus +2
  +9 com Poderes (Total +9)
- **Resistência:** Bônus +2
  +9 com Poderes (Total +9)
- **Fortitude:** Bônus +3 (Total +3)
- **Vontade:** Bônus +7 (Total +9)

PERÍCIAS (4 pontos):

- Acrobacias 0 (Total +10),
- Atletismo 0 (Total +0),
- Combate Corpo-a-corpo: Desarmado 3 (Total +3) [Desarmado, Soco Rápido],
- Enganação 0 (Total -1),
- Especialidade: Academico (INT) 2 (Total +6),
- Especialidade: Ocultismo (INT) 3 (Total +7),
- Furtividade 0 (Total +2),
- Intimidação 0 (Total -1),
- Intuição 0 (Total +2),
- Investigação 0 (Total +4),
- Percepção 0 (Total +2),
- Persuasão 0 (Total -1),
- Prestidigitação 0 (Total +2),
- Tecnologia 0 (Total +4),
- Tratamento 0 (Total +4),
- Veículos 0 (Total +2).

Nome Heroico: Ken "Okarun" Takakura.

Idade: 16.
Altura: 170.
Peso: 70 kgs.

Erros:
Sem erros.

Complicações
Sem Complicações.

VANTAGENS (12 pontos):

- Ação em Movimento
- Ataque Acurado
- Ataque de Equipe Variável
- Ataque Poderoso
- Evasão 2
- Finta Ágil
- Iniciativa Aprimorada
- Interpor-se,
- Memória Eidética
- Trabalho em Equipe
- Velocidade do Pensamento

PODERES (44 pontos):

- Forma da Vovô Turbo: Múltiplos Efeitos
  • 41 pontos
- Ampliação da Velocidade: Velocidade 5
  • 5 pontos
- Velocidade terrestre de 250 m/movimento e 120 km/hora.
- Esquivar é Muito Fácil: Característica Aumentada 18 (Modificações: Aparar +7,
- Esquiva +7, Acrobacias +8)
  • 18 pontos
- Muito Rápido: Arranjo (Poder Base: * Soco Rápido)
- • *18 pontos
  EA: Soco Rápido: Dano baseado em Força 9 (Extras: Multiataque +1)
- • 18 pontos
  Ninguem Morre aqui: Proteção 3
  • 3 pontos

OFENSIVA

Iniciativa 8
Corpo-a-corpo: Bônus +0
Desarmado: Bônus +3, Crit 20 (CD 15 vs Resistência)
Agarrar: Bônus +0, Crit 20 (CD 10 vs Esquiva ou Força/Acrobacias ou Atletismo)
Muito Rápido - Soco Rápido: Dano, Bônus 3, Crit 20 (CD 24 vs Resistência.)

À Distância: Bônus +2
Arremesso: Bônus +2, Crit 20 (CD 15 vs Resistência)

PONTOS DE PODER: Habilidades 18 + Defesas 12 + Perícias 4 (8 graduações) + Vantagens 12 + Poderes 44 = 90 pontos

Idiomas

Nativo: Língua Nativa.

Outras Características

Carga 30 kg.
Tamanho Grad. -2, até 2 m. Velocidade Terrestre 250 m/ação de movimento - 120 km/hora.

NP 6 Momo Ayase

HABILIDADES (32 pontos):

2 Força	2 Vigor	2 Agilidade	2 Destreza	2 Luta	2 Intelecto	2 Prontidão	2 Presença

DEFESAS (10 pontos):

- **Esquiva:** Bônus +1 (Total +3)
- **Aparar:** Bônus +1 (Total +3)
- **Resistência:** Bônus +7 (Total +9)
- **Fortitude:** Bônus +4 (Total +6)
- **Vontade:** Bônus +4 (Total +6)

PERÍCIAS (4 pontos):

- Acrobacias 0 (Total +2),
- Atletismo 0 (Total +2),
- Combate À Distância: Mãos
- Telecineticas 4 (Total +6) [Mãos Telecineticas]
- Enganação 0 (Total +2),
- Especialidade: Academico (INT) 4 (Total +6),
- Especialidade: Cultura Popular (INT) 4 (Total +6)
- Especialidade: Mediun (INT) 2 (Total +4)
- Furtividade 0 (Total +2),
- Intimidação 4 (Total +6),
- Intuição 0 (Total +2),
- Investigação 4 (Total +6),
- Percepção 0 (Total +2),
- Persuasão 0 (Total +2),
- Prestidigitação 0 (Total +2),
- Tecnologia 0 (Total +2),
- Tratamento 0 (Total +2),
- Veículos 0 (Total +2).

Nome Heroico: Momo Ayase.

Idade: 16.
Altura: 170.
Peso: 70 kgs.

Erros:
Sem erros.

Complicações
Sem Complicações.

VANTAGENS (3 pontos):

- Assustar
- Atraente
- Liderança

PODERES (44 pontos):

- Mãos Telecineticas: Múltiplos Efeitos
  • 27 pontos
  Duas Mãos Telecinéticas: Membros Extras 2 (Fixos: Preciso +1, Sutil +1 [Invisível pra quem não tem alta energia espiritual])
  • 4 pontos

  Bônus de 2 para agarrar com todos braços.

- Mãos Telecineticas: Mover Objetos 6 (Extras: Dano +1)
  • 18 pontos
  Levanta um total de 2 toneladas.

- Ser puxada pela mão: Movimento 1 (Balançar-se)
  • 2 pontos

- Tato Distante: Sentidos 3 (À Distância [Tato Distante]
  Estendido 2 [Tato Distante])
  • 3 pontos

- Ninguem Morre aqui: Proteção 3
  • 3 pontos

OFENSIVA

Iniciativa 2
Corpo-a-corpo: Bônus +2
Desarmado: +2, Crit 20 (CD 17 vs Resistência)
Agarrar: +2, Crit 20 (CD 12 vs Esquiva ou Força/Acrobacias ou Atletismo)
Muito Rápido - Soco Rápido: Dano, Bônus 3, Crit 20 (CD 24 vs Resistência.)

À Distância: Bônus +2
Arremesso: Bônus +2, Crit 20 (CD 17 vs Resistência)
Mãos Telecineticas - Mãos Telecineticas: Mover Objetos, Bônus 6, Crit 20 (CD 16 vs Esquiva ou Força/Acrobacias ou Atletismo.)

PONTOS DE PODER: Habilidades 32 + Defesas 10 + Perícias 11 (22 graduações) + Vantagens 3 + Poderes 34 = 90 pontos

Idiomas

Nativo: Língua Nativa.

Outras Características

Carga 120 kg.
Tamanho Grad. -2, até 2 m.
Velocidade Terrestre 8 m/ação de movimento - 4 km/hora.

NP 6 Aira Shiratori

HABILIDADES (18 pontos):

1 Força	1 Vigor	2 Agilidade	0 Destreza	0 Luta	1 Intelecto	1 Prontidão	3 Presença

DEFESAS (12 pontos):

- **Esquiva:** Bônus +0
  +5 com Poderes (Total +7)
- **Aparar:** Bônus +2
  +7 com Poderes (Total +7)
- **Resistência:** Bônus +4 (Total +5)
- **Fortitude:** Bônus +5 (Total +6)
- **Vontade:** Bônus +7 (Total +9)

PERÍCIAS (4 pontos):

- Acrobacias 0 (Total +2),
- Atletismo 0 (Total +1),
- Combate Corpo-a-corpo: Desarmado 4 (Total +4) [Desarmado]
- Enganação 8 (Total +11),
- Especialidade: Academico (INT) 7 (Total +8),
- Especialidade: Cultura Popular (INT) 4 (Total +5)
- Especialidade: Especialidade:
- Dança (PRE) 3 (Total +6)
- Furtividade 0 (Total +2),
- Intimidação 0 (Total +1),
- Intuição 0 (Total +2),
- Investigação 0 (Total +1),
- Percepção 0 (Total +1),
- Persuasão 0 (Total +3),
- Prestidigitação 0 (Total +0),
- Tecnologia 0 (Total +1),
- Tratamento 0 (Total +1),
- Veículos 0 (Total +0).

Nome Heroico: Aira Shiratori.

Idade: 16.
Altura: 170.
Peso: 70 kgs.

Erros:
Sem erros.

Complicações
Sem Complicações.

VANTAGENS (10 pontos):

- Ação em Movimento
- Ataque Dominó 2
- Ataque Imprudente
- Atraente 2
- Benefício (Status) (Aluna popular, sala 2C)
- Fascinar (Enganação)
- Luta no Chão
- Zombar

PODERES (33 pontos):

- Ninguem Morre aqui: Proteção 4
  • 4 pontos
- Poderes da Bailarinha de Seda: Múltiplos Efeitos
  • 29 pontos
- Cabelo de Seda: Alongamento 4
  • 4 pontos
- Distância de 120 m e bônus de 4 para
- agarrar.
  Cabelo de Seda: Membros Extras 1 (Vantagens
- Aumentadas: Agarrar Aprimorado, Agarrar Preciso, Agarrar Rápido)
  • 4 pontos
- Bônus de 1 para agarrar com todos braços.
  Cabelo de Seda: Dano baseado em Força 7
- • 7 pontos
  Rodopiando: Característica Aumentada 11
- (Modificações: Aparar +5, Esquiva +5.
  Vantagens Aumentadas: Segunda Chance ((Fascinar))
- • 11 pontos
  Salto 3 (15 m)
  • 3 pontos

OFENSIVA

Iniciativa 2
Corpo-a-corpo: Bônus +0
Desarmado: +4, Crit 20 (CD 16 vs Resistência)
Agarrar: Bônus +0, Crit 20 (CD 11 vs Esquiva ou Força/Acrobacias ou Atletismo)
Poderes da Bailarinha de Seda - Cabelo de Seda: Dano, Bônus 0, Crit 20 (CD 23 vs Resistência.)

À Distância: Bônus +0
Arremesso: Bônus +0, Crit 20 (CD 16 vs Resistência)

PONTOS DE PODER: Habilidades 18 + Defesas 12 + Perícias 13 (26 graduações) + Vantagens 10 + Poderes 33 = 86 pontos

Idiomas

Nativo: Língua Nativa.

Outras Características

Carga 60 kg.
Tamanho Grad. -2, até 2 m.
Velocidade Terrestre 8 m/ação de movimento - 4 km/hora.

jogada de mestre

para jogadores

Escrito por Gil "Arquivista" e W. Anderson
Diagramado por Lucas Liberato

A maioria dos sistemas possui em seu Manual Inicial todo o material básico para jogar além de fornecer instruções para como fazê-lo, mas seu foco é muito maior no Mestre/Narrador do que nos outros Jogadores, ao ponto de que existe um capítulo inteiro apenas dedicado a como mestrar. Como na maioria dos jogos, boa parte das informações são direcionadas ao mestre, enquanto os jogadores recebem apenas o conhecimento mínimo para jogar. Entre essas informações, o capítulo sobre o mestre se destaca fornecendo um conjunto de parâmetros que facilitam a criação e manutenção do jogo.

Entretanto, o jogador não tem nada parecido com isso no livro…

No RPG Dungeon World, essa constatação foi o que levou o autor chamado Kevin Tompos a desenvolver a Agenda do Jogador. Porém, esse material também é muito útil para um grande número de outros RPGs e seus jogadores. Basicamente são princípios e regras que auxiliam o jogador a se desenvolver na sessão e melhorar a experiência para todos. E, como o mestre também é um jogador, todos podem se beneficiar com essas dicas. E esta é uma versão voltada para multisistemas.

Para melhor realçar o alcance do RPG, tudo o que o jogador diz e faz na mesa que diz respeito ao jogo, existe para reafirmar os princípios acima e mais nenhum outro. Se algo não está nessa lista, é quase certo que não é um objetivo do jogador. Você não está tentando vencer o mestre ou outros, ou "ganhar" em algum sentido mecânico na busca por maiores números. Você não está aqui para algo pré-ordenado ou história criada, não importa o quão legal você pense que isso possa ser. Talvez o mais importante, você não está aqui simplesmente para assistir a coisas acontecer ou se divertir com uma história unilateral. Você tem um papel poderoso e atuante na narrativa que se desdobra.

Seu primeiro objetivo é retratar um personagem convincente. Enquanto a história pode muitas vezes aparentar ser sobre todas as coisas acontecendo em torno de seu personagem, na realidade, são apenas os próprios personagens que importam. As coisas que acontecem ao redor deles todos existem para que os Personagens dos Jogadores se destaquem e obtenham maior profundidade. Então, o jogador deve criar e continuar com um personagem que cumpra esse papel.

OBJETIVOS DO JOGADOR

- ◊ *Interpretar um personagem convincente;*
- ◊ *Desafiar-se com a aventura;*
- ◊ *Jogar para descobrir o que acontece;*
- ◊ *Ser fã.*

Artista - Dao

Isso não significa que você tem que fazer um personagem que fascina todos os seres do universo, mas é melhor deixá-lo minimamente interessante! E se você se interessa pelo personagem, geralmente ele será bem desenvolvido. É o seu trabalho fazer um personagem que é interessante não só pelo o que pode realizar, mas também pelo que ele pode crescer por meio de interpretação, que é intrigante e o qual vale a pena seguir através do jogo — um personagem cuja derrota será lamentável, bem como significativa.

Desafiar o seu personagem com aventura significa trabalhar com seu mestre para viver uma história que é ao mesmo tempo envolvente e dinâmica. Apenas ter um personagem interessante é inútil se não houver adversidades para que ele possa se envolver. Persiga as coisas que são significativas e desafiadoras, à procura de oportunidades para realizar proezas importantes tanto nas áreas em que é capacitado quanto nas áreas em que é deficiente. Empurre seu personagem para fora de sua zona de conforto, e aproveite quando o mestre apresenta essas oportunidades. Abrace a jornada e a torne única.

É dessa forma que você joga para descobrir o que acontece. Você está compartilhando a diversão de descobrir como essa história vai se desenvolver e o que isso vai significar para o seu personagem também. Você pode ter metas e objetivos, na verdade, isso é necessário interpretar um personagem convincente, mas deve perceber que a aventura é construída sobre a realidade e que você nem sempre está no controle, então faça planos que possam ser modificados. Não só o mestre deve alterar e modificar a história enquanto ela ocorre, mas também os jogadores. É divertido ver como as coisas vão além do planejado graças a interação de todos, ao invés de forçar um resultado pré-definido.

KAELEN VAGHAR

Kaelen Vaghar é um ranger mudo que vive nas florestas de Petrynia. Seu único companheiro é Kokoro, um lobo de pelagem branca com uma cicatriz no olho, que fala e se comunica telepaticamente com ele. Juntos, eles percorrem Arton, aceitando pequenos trabalhos como guias e rastreadores. Enquanto Kaelen observa em silêncio, Kokoro é quem negocia e resolve os problemas, muitas vezes com uma língua afiada e um humor sarcástico. Kokoro utiliza sua telepatia para fingir ser a voz de Kaelen, manipulando diálogos com astúcia.

Artista - Jordy Knoop

Artista - Dao

Finalmente, a experiência do jogo é melhor se você investir nela por ser um fã… um fã não só do seu personagem, mas um fã do mundo, da história, e dos outros jogadores, incluindo do mestre. Pode parecer redundante encorajar você a desfrutar de algo a fim de tirar o melhor proveito da experiência, mas o ridículo não diminui sua importância. Suspenda a sua descrença e entre em uma mentalidade que abraça o cenário. Deixe o jogo fazer o que faz melhor ao invés de tentar forçá-lo a outra coisa. Invista em perseguir o que o jogo tem para oferecer e o que o Mestre do Jogo está tentando apresentar, ao fazer a sua parte adicionando riqueza para a experiência de todos os outros também.

PRINCÍPIOS DO JOGADOR

- ◊ *Jogue usando o personagem com honestidade*
- ◊ *Tente fazer qualquer ação, mas adie os resultados*
- ◊ *Faça por fazer*
- ◊ *Seja impressionante e imperfeito*
- ◊ *Mostre Personalidade em cada ação*
- ◊ *Envolva o mundo*
- ◊ *Crie Ganchos, Complemente o jogo*
- ◊ *Construa sua parte do mundo*
- ◊ *Abrace as contradições*
- ◊ *Seja um fã de outros jogadores*

Estes princípios são guias para ajudá-lo a cumprir sua agenda. Quando você tem os holofotes e seu personagem age no mundo, considere suas escolhas em função destes princípios.

Artista - Javier Charro

JOGUE USANDO O PERSONAGEM COM HONESTIDADE

Este princípio parte de um reconhecimento de que você (o jogador) e seu personagem não são os mesmos. Ao jogar com este personagem que você está interpretando uma persona com suas próprias motivações, filosofias e vícios. Existe todo um esforço e intenção necessários para retratar essa persona com integridade, e que torna-se maior conforme o personagem exibe suas motivações, conforme ele se foca em persegui-las.

Separe o conhecimento do jogador da moral e conhecimentos do personagem. Haverá coisas que você (como jogador) sabe e pensa, mas que o personagem que você joga não saberia ou não pensaria, e você deve guiar o personagem de acordo com apenas as informações que ele / ela tem disponível. Isto também significa que as motivações e filosofias do personagem deve ser o guia para ações futuras, ao invés das suas próprias. Considere a personalidade do personagem, estatísticas, história e perspectiva para inspirá-lo, e segue essas pistas com integridade.

Roland, o ladrão, levantou um mapa para os esgotos, mas decidiu não compartilhar isso com qualquer um dos outros personagens. (Seria sensato fazê-lo estrategicamente, mas não se encaixa a sua natureza secreta).

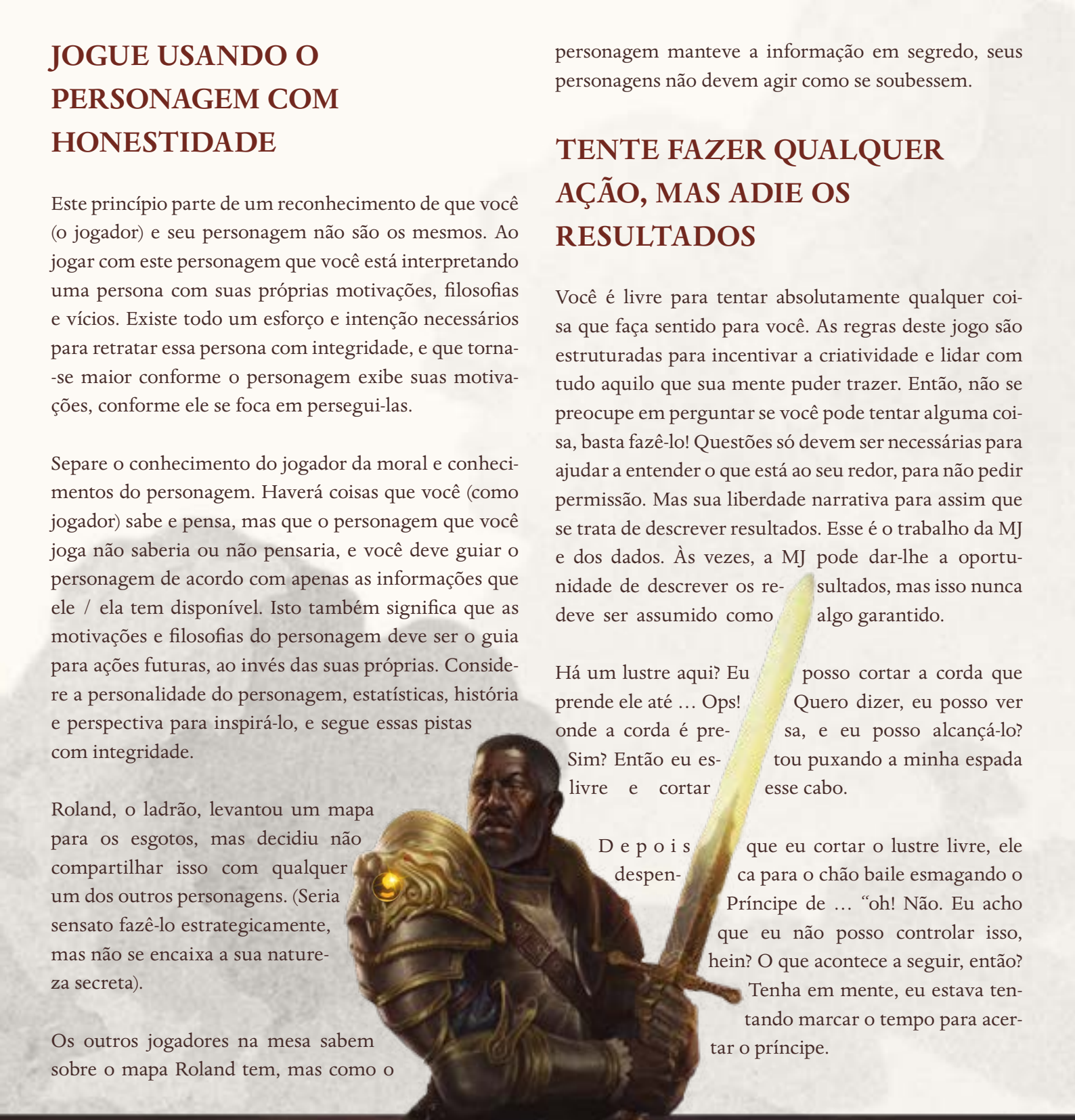
Os outros jogadores na mesa sabem sobre o mapa Roland tem, mas como o personagem manteve a informação em segredo, seus personagens não devem agir como se soubessem.

TENTE FAZER QUALQUER AÇÃO, MAS ADIE OS RESULTADOS

Você é livre para tentar absolutamente qualquer coisa que faça sentido para você. As regras deste jogo são estruturadas para incentivar a criatividade e lidar com tudo aquilo que sua mente puder trazer. Então, não se preocupe em perguntar se você pode tentar alguma coisa, basta fazê-lo! Questões só devem ser necessárias para ajudar a entender o que está ao seu redor, para não pedir permissão. Mas sua liberdade narrativa para assim que se trata de descrever resultados. Esse é o trabalho da MJ e dos dados. Às vezes, a MJ pode dar-lhe a oportunidade de descrever os resultados, mas isso nunca deve ser assumido como algo garantido.

Há um lustre aqui? Eu posso cortar a corda que prende ele até … Ops! Quero dizer, eu posso ver onde a corda é presa, e eu posso alcançá-lo? Sim? Então eu estou puxando a minha espada livre e cortar esse cabo.

Depois que eu cortar o lustre livre, ele despenca para o chão baile esmagando o Príncipe de … "oh! Não. Eu acho que eu não posso controlar isso, hein? O que acontece a seguir, então? Tenha em mente, eu estava tentando marcar o tempo para acertar o príncipe.



Artista - Carlos Justino

FAÇA POR FAZER

Lembre-se que mesmo quando você está tomando decisões e agindo de forma trivial, você está contando uma história e descrevendo ações.

A fim de influenciar a história e a fazer avançar, seu personagem tem que tomar ações e se arriscar para forçar a ficção a seguir, então diga tudo que está realmente fazendo. O melhor conselho para cumprir este objetivo é sempre ficar se perguntando "como?" Ter isso em mente irá ativamente empurrá-lo para o desenvolvimento da sessão e aventura, além da história criada em conjunto pelo grupo.

Eu ataco o urso-coruja (como?)... Com uma investida e balançando meu machado (como?)... Cortando baixo em suas pernas, a fim de ficar longe das garras e bico.

Eu negocio com o guarda (como?)... Suborna-lo (como?)... Aproximando-se dele e deslizando casualmente uma moeda de ouro na palma da mão, sussurrando "Você não viu nada."

SEJA IMPRESSIONANTE E IMPERFEITO

Você deve estar sempre fazendo coisas, tomando medidas, rolando dados e lançando-se sobre o que está acontecendo no jogo. Não importa se você está sendo impressionante ou sendo falho, você deve ser algo, pois ser inativo é cessar efetivamente sua existência na história. Quando você tem a chance de fazer algo incrível, não te detenhas. Torne a ação grande e assuma os riscos necessários para criar esses momentos. Mas mantenha-se igualmente animado sobre as oportunidades de ser imperfeito, e saltar para eles com a mesma participação. O que torna seu personagem convincente é o equilíbrio de ambos. Então vague pelos extremos de seu caráter e brilhe sob os holofotes!

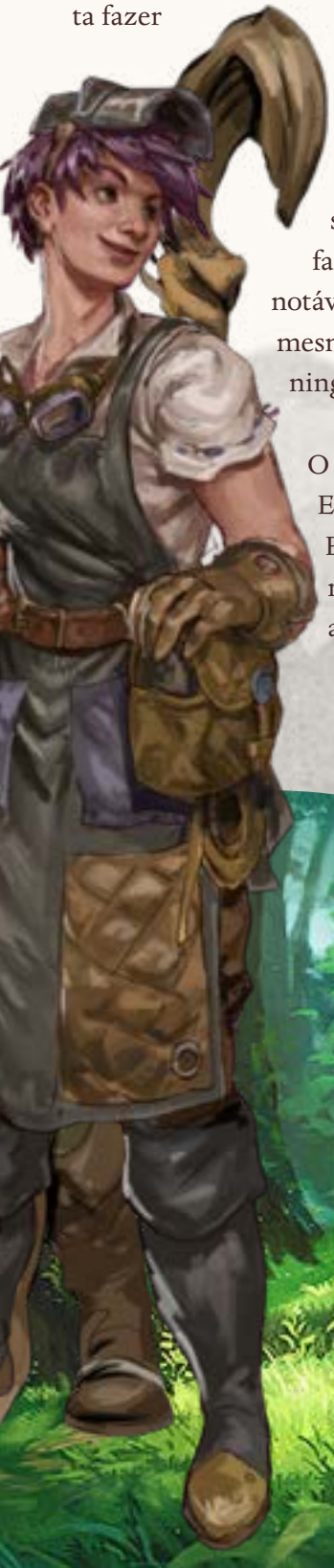
Fugir do exército de orcs pela caverna estreita é a melhor opção. Mas, por Moradin, sou um anão defensor!!! O que seus ancestrais vão dizer se você fugir com o machado limpo?

O anão é louco... nessa caverna estreita ele enfrenta um por vez, mas ainda não pode derrotar um exercito... Vou terminar de colocar esses explosivos e depois usar a minha maestria em venenos, uma tachinha e raiz dourada pra convencer ele a sair daqui.

Artista - Jordy Knoop

MOSTRE PERSONALIDADE EM CADA AÇÃO

A única maneira de exibir a identidade única de seu personagem é quando você a demostra. Humores, paixões, medos e personalidade tem que ser mostrado na história, caso contrário, eles não existem. Portanto, não basta fazer alguma coisa, tem de ser feito com estilo… seu estilo. Seja o que for que você deseja encarnar com o seu personagem, o que o fará original e interessante deve ser evidente em tudo que você faz ou quando ausente de forma notável. Você vai tomar algumas das mesmas ações como todo mundo, mas ninguém as fará como você faz.



O que é mais interessante?
Eu entro na sala e olho ao redor.
Eu entro na sala, cuspo, e olho ao redor. Cheira à peidos de goblins aqui, eu digo, farejando o ar.

ENVOLVA O MUNDO

O escopo deste jogo vai muito além de apenas combate e torna-se bastante obsoleto se reduzido a tal. Mesmo que o seu personagem seja singularmente focado, ainda há muitas maneiras para interagir com o resto do mundo através por outras facetas. Pense em como o seu personagem reage a cada diferente NPC. Como ele pode explorar e perseguir as coisas que lhe interessam, e considerar como isso significa ser conduzido a se conectar e intencionalmente gastar tempo com os outros PJs e PNJs e como você interage com eles.

Suponha que seu personagem é baseado totalmente em combate. Você ainda não seria tão simples.

Você poderia ainda:

- **Gastar tempo de treinamento e desafiando seus limites ou procurando mestres.**
- **Descrever as medidas você utiliza para cuidar de suas armas e corpo.**
- **Faça coisas divertidas, como inscrever-se para os torneios de combate no submundo.**
- **Tratar PNJs segundo sua avaliação de habilidade marcial ou nível de ameaça física.**
- **Tratar certos adversários monstruosos com honra por conta de ideais compartilhados**
- **Reagir negativamente a PJs/PNJs despreparados ou desequipados.**
- **Pagar uma bebida para um PJ por algo impressionante realizado na última batalha.**

CRIE GANCHOS, COMPLEMENTE O JOGO

Ganchos são detalhes que você adicionar que chamam a atenção das pessoas e evocam mais perguntas. Eles podem ser as coisas para você desenvolver mais tarde, ou as informações para qualquer um dos outros PJs ou até mesmo o MJ tomarem posse e desenvolverem. Elas estão frequentemente nas descrições extras, como: uma coisa peculiar que seu personagem faz, um enfeite estranho para algo que seu personagem possui, ou um nome que você conheça ao redor. Estes são interessantes porque eles apontam para algo maior, uma história, uma lição aprendida, um preconceito, etc.

É melhor se você distribuir esses ganchos sem saber o que está por trás deles. Dessa forma, será capaz de se adaptar a história que se desenvolver e outros também poderão construir algo sobre ele antes de estar completo. Seus ganchos podem até mesmo ter espaços em branco intencionais, deixados em para alavancar a história ou serem definidos mais tarde, quando for necessário. Quando você precisa de um contato em uma nova cidade, isso pode ser um bom momento para definir que o irmão com o qual você não tem falado, ou como essa insígnia em seu manto coincide com as bandeiras que voam a partir do castelo. Talvez haja uma habilidade em relação à situação atual que poderia ter sido parte de sua educação, se você deixou espaço para preencher isso: fale agora!

- ◊ Você carrega um martelo de guerra com o GRTVR iniciais gravado no cabo.
- ◊ Quando está bêbado, você chora muito e pede desculpas a alguém chamado Vedda.
- ◊ Você sempre verificar debaixo da cama antes de ir dormir, mesmo se você apenas saiu de lá a cinco minutos.
- ◊ Você se recusa a permitir à parte matar os filhotes kobold, mas insistem que a pé-independentemente do que os perigos que podem apresentar.
- ◊ Quando chega na taverna, sempre faz uma oração e derrama a primeira bebida.

CONSTRUA SUA PARTE DO MUNDO

Este jogo é melhor aproveitado se for colaborativo, assim você deve tomar posse de sua pequena parte do mundo e ajudar a desenvolvê-lo em algo que realmente lhe interessa.

Quando a MJ lhe fizer perguntas sobre o cenário ou passado, você ganha oportunidades para destacar as coisas que lhe interessam na ficção e torná-las mais presentes! Tirar proveito deles lhe permite tomar as rédeas da narrativa naquele momento. Você não só tem permissão para fazer isso, mas é esperado que você o faça.

Da mesma forma, você pode intencionalmente criar essas oportunidades, mesmo sem esperar por questões específicas vindas do MJ. Pense nas coisas que definem seu personagem, as coisas que ele faz que o destaca dos outros PJs, e considere-se o perito residente neles. Fala-se sobre a sua raça e cultura, suas raízes geográficas, as suas áreas de especialização e passatempos, etc. Use as oportunidades quando esses temas surgem no jogo para ajudar a esculpir partes do mundo que realmente intriga você. No pior cenário, o mestre irá solicitar um teste de Habilidade, mas muitas vezes MJs apreciam este tipo de impulso criativo e de inspiração. Não se preocupe, a MJ ainda controla o mundo e você ainda controla o seu personagem, mas o personagem também sabe das coisas e pode complementar o mundo.

Se você é um anão, fale muitas vezes sobre anões e suas maravilhosas criações. Contribua para o desenvolvimento dessa parte do mundo através da experiência de seu personagem. Afinal, você é um anão, quem melhor para falar sobre anões, onde vivem, o que fazem, suas batalhas e fortalezas, etc…

Se você for o mago, assuma a responsabilidade de explicar como as leis da magia operam neste cenário, ou explicar as nuances do ritual que resultou em sua nova varinha.

Se você é uma celebridade, comente os boatos sobre etiqueta e últimas modas e as fofocas dos bastidores sempre que você pisa na sociedade digna ou eventos régios.

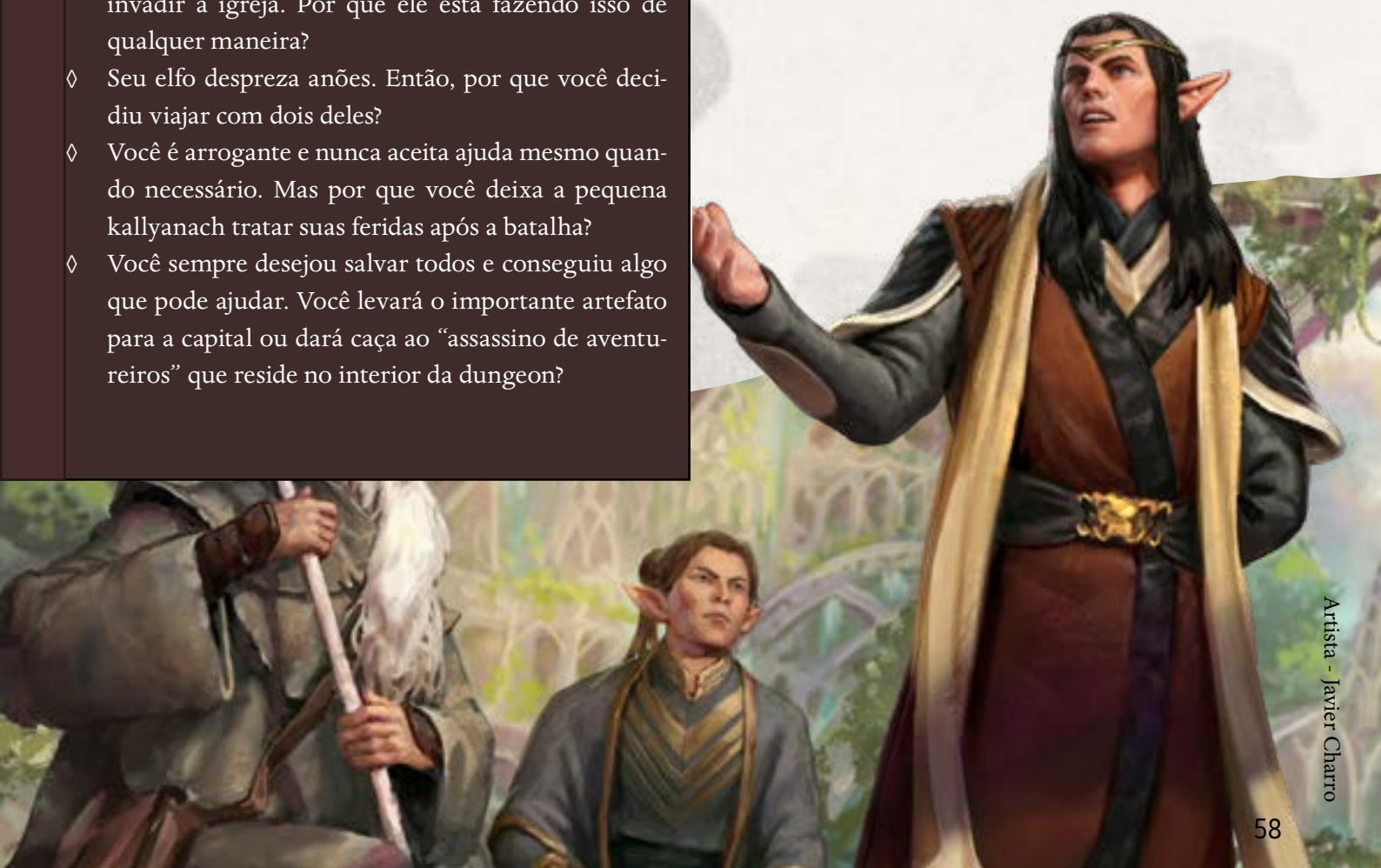
ABRACE AS CONTRADIÇÕES

Pelo fato dessa ser uma história de colaboração, haverá instruções, caminhos ou atos que não se adequarão perfeitamente com o nicho ou direção você deseja esculpir para o seu personagem. Agarre estas aparentes contradições e trabalhe para favorecer a riqueza de seu personagem. Talvez você seja obrigado pelas circunstâncias a fazer algo que parece fora do personagem e ainda assim o fará de qualquer maneira; e ao longo do caminho você pode trabalhar em seu personagem um motivo. Isto irá adicionar novas dimensões ao seu personagem. Não há personagens universais. Todos possuem suas nuances. Procure maneiras de adicionar suas próprias contradições, mas sem forçá-las. Seu personagem terá um caráter mais rico e atraente por causa disso.

- O seu paladino não costuma ir em uma missão para invadir a igreja. Por que ele está fazendo isso de qualquer maneira?
- Seu elfo despreza anões. Então, por que você decidiu viajar com dois deles?
- Você é arrogante e nunca aceita ajuda mesmo quando necessário. Mas por que você deixa a pequena kallyanach tratar suas feridas após a batalha?
- Você sempre desejou salvar todos e conseguiu algo que pode ajudar. Você levará o importante artefato para a capital ou dará caça ao "assassino de aventureiros" que reside no interior da dungeon?

SEJA UM FÃ DE OUTROS JOGADORES

Você é um dos personagens principais, mas não o único. Assim, quando o foco do jogo for para outra pessoa, naturalmente, deixe-o ser o foco e empurre o seu próprio personagem de uma forma que destaque ainda mais a atual "estrela". A intenção é que eles vão fazer o mesmo quando você se tornar o centro das atenções. Isso também deve levá-lo a se concentrar em maneiras que você deliberadamente fique na tangente da ação ou apto apoiar os outros jogadores na maneira como eles jogam seus personagens. Se existem assuntos que definem os outros PJs, dê-lhes oportunidade para exercer sua função. Mesmo se os personagens não se dão bem, ainda é necessário manter o respeito entre os jogadores; e até mesmo um adversário (PNJ ou não) pode ser destacado se ele for verdadeiro motivo do conflito, o vilão da história ou possuir relacionamento profundo com os PJs.



Artista - Javier Charro

O holofote também deve ser passado para o mundo que o MJ está criando com você. As coisas que são trazidas para o mundo estão lá para você utilizar, para se explorar todo o potencial. Busque os personagens, as partes do mundo e os lugares fantásticos que realmente lhe interessam. Quanto mais você destacar algo, mais significado e importância esse "algo" assumirá naturalmente no jogo.

Você é o mago, com um potencial quase ilimitado ao seu alcance. Mas quando algo precisa de alguma força bruta, em vez de usar imediatamente as magias, deixe o fortão mostrar o que acontece quando qualquer coisa física está em seu caminho!

Você conseguiu aquele navio que voa através das nuvens? Use-o para voar por todo o lugar e ir além do que você conhece, não basta apenas anotar na sua ficha!

O MJ ou você inseriram algo impressionante no jogo, então utilize-o.

Algo sobre aquela dona do bar peculiar realmente te intriga? Realce-a e aumente o tempo e importância dessa NPC ao se engajar em conversas, fazer perguntas, retornando para visitar, falando sobre ela, enquanto fora em aventuras, etc. Se você realçar ela, a MJ irá deslocar-la de "NPC de fundo" ou "figurante b sem histórico ou fala" para alguém com relevância, informação ou ainda como um aliado menor (ela também pode apenas morrer horrivelmente… se você tem um mestre que faz isso com frequência, recomendo que converse com ele).

Artista - Javier Charro

+AÇÃO: PONTOS DE NARRAÇÃO

Embora não seja algo realmente necessário, algumas vezes o jogador quer muito alterar o curso da história ou receber um benefício tão diferenciado que só pode ser obtido fora das regras. Sistemas como o PDQ# (Prose Descriptive Qualities) e o suplemento Manual do Defensor Alpha trazem algumas dessas soluções. Vou listar opções a seguir adaptadas para 3DeTV (mas que também podem rolar em outros sistemas se o Narrador e seus jogadores concordarem, na proporção de um PN por aventura, pra cada Jogador):

"Ao custo de 1 PA/PN, personagem pode fazer uma intrusão na história, seja relembrando o passado, editando ocorrências, tendo epifanias ou com um milagre:"

DEUS EX MACHINA. Quando tudo parece perdido, os próprios deuses descem à terra e ajudam o personagem, trazendo verdadeiros milagres. Isto permite ao jogador fazer com que alguma coisa inesperada aconteça, beneficiando o personagem: o sol ofusca o adversário, fazendo-o errar o ataque derradeiro; depois de levar um golpe que destruiu todas as poções de cura, ainda achar uma intacta; ou ele literalmente tropeça na pista que precisava para resolver o enigma que intrigava o grupo.

EPIFANIA. O personagem tem um momento de revelação súbita, um estalo mental ou insight inesperado, que o ajuda a tomar a decisão certa em alguma situação. Na prática, o jogador pode utilizar este poder para receber uma dica do mestre quando estiver em dúvida sobre o que fazer.

FLASHBACK. O personagem se lembra de algo importante que aconteceu no passado, como um conselho do velho mestre ou uma informação importante dita na sua presença, que lhe dá um benefício na situação atual. Por exemplo, poderia se lembrar de um vilão comentando a localização de uma passagem secreta, podendo encontrá-la sem precisar de testes. O flashback, é claro, deve ser condizente com o histórico anterior do personagem, antes ou durante as sessões de rpg.

RETCON. O jogador pode editar algo que aconteceu anteriormente na aventura, de forma a facilitar uma situação atual. Por exemplo, poderia fazer com que o personagem pegasse a chave da prisão que esqueceu anteriormente, para que o grupo possa agora abrir a cela e fugir; ou pedir ao velho da taverna, que encontrou na cena anterior, alguma informação importante sobre o enigma da masmorra. Vale, como sempre, a lei do bom senso: você pode alterar alguma coisa que seria plausível de ter acontecido, mas não algo que só aconteceria se o personagem soubesse o que viria depois na aventura. Por exemplo, não faria sentido pedir uma pista sobre um enigma que ele nem sabia existir antes de entrar na masmorra. O mestre pode pedir ao jogador um teste de característica ou perícia para que o retcon seja bem-sucedido, como quando ele tenta roubar a chave da prisão sem o guarda perceber, por exemplo.

CRIAR UM NPC NOMEADO: uma coisa é cumprimentar seu Manoel Artilheiro, o dono do mercadinho. Mas se você quiser que o tal Manoel seja um NPC perene e recorrente, gaste 1 PA para inserir o taverneiro e seus conhecimentos na estória. E você ainda pode incrementar tais NPCs com…

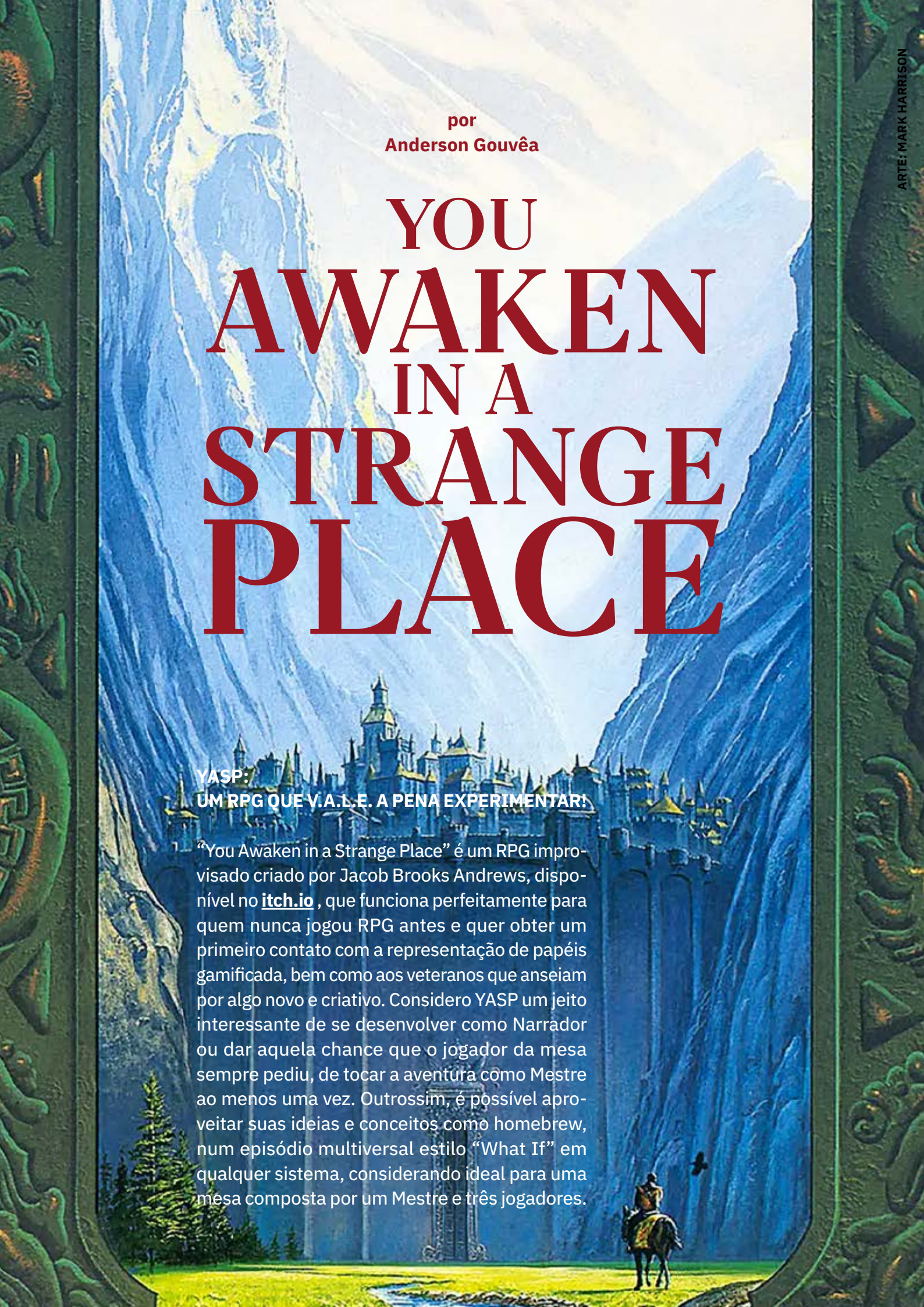
DAR VANTAGENS A UM NPC NOMEADO: "Eu me aproximo do seu Manoel, e pergunto se ele sabe alguma coisa sobre mapa 38 de Vallindra uma vez que ele é um ex-arcanauta e possui sobrevivência" — se você criou ou nomeou um NPC, pode dar a ele vantagens e perícias, tornando-o um personagem de apoio. Cada PA gasto fornece o equivalente a 2pts em vantagens e perícia (aliados são NPCs com os atributos que o mestre quiser, em geral de valor 0). Diversos personagens podem contribuir com PAs para aprimorar um ou mais NPCs dessa maneira. Mas lembre-se que a relação não é unilateral, é ele pode pedir ou querer algumas compensações.

Ainda assim, tais recursos aqui sugeridos não devem ser invocadas levianamente, para que a aventura não fique fácil demais. O mestre sempre tem o direito de vetá-las se julgar que estragaria a aventura naquela situação. Tais efeitos devem ser usados em momentos de tensão e dificuldade ou para deixar o jogo mais divertido e emocionante. Opcionalmente, para evitar abusos, cada personagem pode fazer apenas uma intervenção por sessão. Também pode ser interessante trocar o ganho recebido em situações em situação de Karma (3detv, p.109), por um uso adicional de intervenção.

CONCLUINDO

Com esse material, espera-se que um jogador ou mestre possa ter um noção maior sobre como fazer a história caminhar, assim como direcionar para os tópicos que mais interessam o jogador. Mas sempre é bom lembrar que esse é um jogo cooperativo e convém deixar os outros brilharem pata que você possa fazer o mesmo.

Fontes de pesquisa:
Player Agenda. Kevin Tompos (https://dungeonworld.gplusarchive.online/2015/02/18/ive-been-working-on-a-collection-of-tips-for-players-based-on-the-agenda-and-principles-dw-sets-out-for-gms-it/)
Manual do Defensor. Bruno Schlatter (https://jamboeditora.com.br/produto/manual-do-defensor-2/)



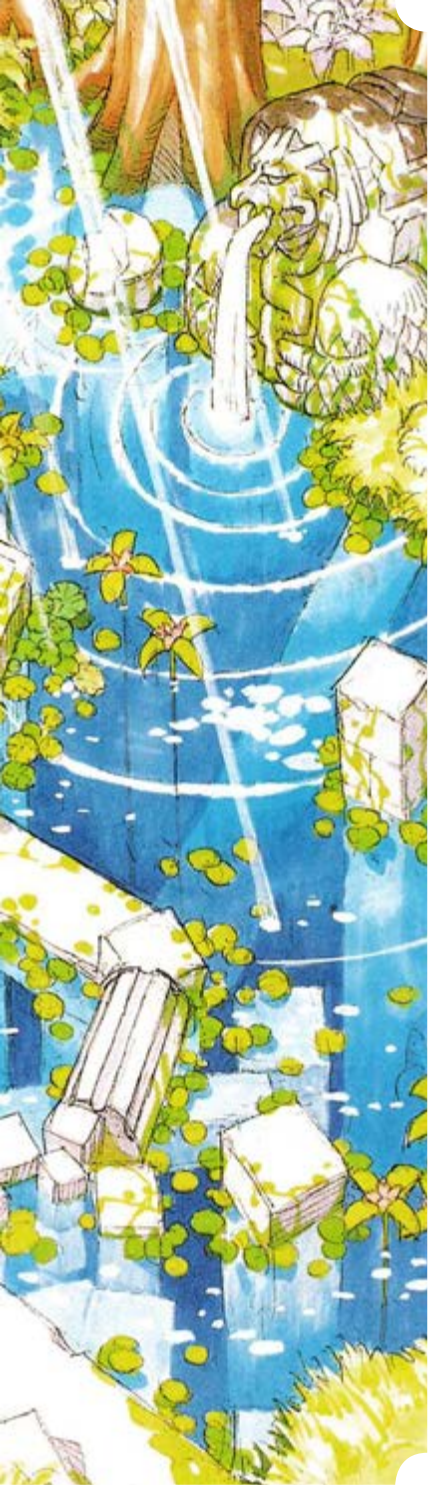
ARTE: MARK HARRISON

por
Anderson Gouvêa

YOU AWAKEN IN A STRANGE PLACE

YASP:
UM RPG QUE V.A.L.E. A PENA EXPERIMENTAR!

"You Awaken in a Strange Place" é um RPG improvisado criado por Jacob Brooks Andrews, disponível no **itch.io** , que funciona perfeitamente para quem nunca jogou RPG antes e quer obter um primeiro contato com a representação de papéis gamificada, bem como aos veteranos que anseiam por algo novo e criativo. Considero YASP um jeito interessante de se desenvolver como Narrador ou dar aquela chance que o jogador da mesa sempre pediu, de tocar a aventura como Mestre ao menos uma vez. Outrossim, é possível aproveitar suas ideias e conceitos como homebrew, num episódio multiversal estilo "What If" em qualquer sistema, considerando ideal para uma mesa composta por um Mestre e três jogadores.



UM RPG DOS SONHOS

Para começar você precisa de quatro pessoas com algo para anotações pessoais, dois dados de seis lados (2d6) e das 3 premissas básicas:

- **Todos vêm para o jogo sem preparação.**
- **Tudo o que o Mestre do Jogo (MJ) ou os Personagens Jogadores (PJ) dizem sobre o mundo é verdade sobre o mundo.**
- **O jogo deve ser concluído em uma única sessão.**

QUASE ACORDANDO...

1. **Escolham uma pessoa para ser o Mestre do Jogo (MJ) usando qualquer método que prefiram. Para as regras, agora, ela é como um DEUS, não mais um dos personagens jogadores (PJ)**
2. **As outras pessoas três devem rolar 2d6.**
3. **O jogador com o maior resultado PENSA em um GÊNERO.**
4. **O jogador com o resultado intermediário PENSA em um ADJETIVO.**
5. **O jogador com o menor resultado PENSA em uma LOCALIZAÇÃO.**
6. **Depois de decididos, cada jogador ANUNCIA sua escolha em voz alta. MJ anota as informações.**
7. **Na mesma ordem, cada jogador faz uma AFIRMAÇÃO sobre o MUNDO do jogo.**

Conforme os princípios básicos, **tudo que foi dito sobre o mundo é uma verdade no mundo durante o jogo!**

Agora Jogadores e MJ trabalham juntos para criar uma imagem mais completa desse mundo cocriado.

V.A.L.E: UM EXEMPLO DE RPG

Os três jogadores rolam 2d6:

Maior resultado Lucas: Gênero — Fantasia Sombria

Médio resultado Ana: Adjetivo — Soturno

Menor resultado João: Localização — Uma cidade subterrânea

Agora, cada um faz uma afirmação sobre o mundo:

Lucas "A cidade é governada por um culto misterioso que adora uma entidade desconhecida."

Ana "Os habitantes vivem em medo constante, pois às vezes pessoas desaparecem sem explicação."

João "A única saída conhecida da cidade foi selada há séculos."

O MJ anota tudo e expande a ideia:

Os personagens acordam sem memória, com uma marca brilhante no braço, no meio de um templo abandonado.

DESPERTA OS QUE DORMEM

1. **Os jogadores rolam *2d6* e criam seus personagens, um de cada vez, começando com quem tirou o maior número.**
2. **O jogador com o maior resultado descreve resumidamente o tipo de personagem que quer ser.**
3. **O mesmo jogador inventa 4 VERBOS DE HABILIDADE para o personagem e atribui a cada um seu NIVEL DE HABILIDADE, obtendo o respectivo BÔNUS DE TESTE:**
   - **uma habilidade EXCELENTE (+2),**
   - **uma BOA (+1),**
   - **uma RUIM (-1)**
   - **uma PÉSSIMA (-2).**
4. **O próximo jogador faz o mesmo, criando 4 novos Verbos de Habilidade, não mencionados antes.**
5. **O terceiro jogador repete o processo.**
6. **O MJ adiciona 4 Verbos de Habilidade adicionais (com BÔNUS ZERO nesses testes) para completar o conjunto, considerando regras e o cenário estabelecido.**
7. **Esses 16 verbos são as únicas habilidades testadas no jogo.**

As fichas dos PJ estão prontas.

♦

Lucas (Maior Resultado)
Ravion, o Espreitador

Esquivar-se (+2)
Persuadir (+1)
Rastrear (-1)
Resistir à Dor (-2)

Ana (Médio Resultado)
Lyra, a Sussurrante

Ocultar-se* (+2)
Analisar Relíquias* (+1)
Escalar* (-1)
Saltar* (-2)

João (Menor Resultado)
Thorn, o Ferreiro Perdido

Forjar Armas* (+2)
Quebrar Obstáculos* (+1)
Furtar-se de Discussões*(-1)
Nadar (-2)

MJ adiciona 4 Verbos de Habilidade Neutros (0):

Intimidar
Ler Símbolos Antigos
Pular Longas Distâncias
Consertar Mecânicos

ARTE: AKIHIRO YAMADA

V.A.L.E. PARA O MESTRE DO JOGO

1. **Após definir o cenário e os personagens, o MJ tem 5 minutos para anotar ideias antes do início.**
2. **O jogo deve começar com uma situação emocionante, cheia de ação!**
3. **Planeje cenas de ação que desafiem os Verbos de Habilidade dos jogadores.**
4. **Comece o jogo com a frase V.A.L.E.: "VOCÊS ACORDAM em um LUGAR ESTRANHO..."**
5. **Descreva detalhadamente o lugar e incentive os jogadores a definirem o OBJETIVO PRINCIPAL da narrativa.**
6. **Use os Verbos de Habilidade para criar desafios. Os jogadores rolam *2d6 + bônus* para determinar o sucesso:**
   - **<7 = FALHA:** O jogador não consegue o que quer.
   - **7-9 = SUCESSO PARCIAL:** O jogador consegue parcialmente ou com um custo ou consequência.
   - **>9 = SUCESSO COMPLETO:** O jogador consegue exatamente o que quer.
7. **Caso o objetivo seja alcançado, os jogadores podem definir um novo Objetivo até que a história atinja uma CONCLUSÃO SATISFATÓRIA, ainda nessa sessão!**

V.A.L.E. PARA PERSONAGENS JOGADORES

1. **Pense na personalidade e desejos do seu personagem e aja de acordo.**
2. **Todos os personagens começam com 10 Pontos de Vida e itens apropriados conforme sua descrição.**
3. **Use os Verbos de Habilidade de forma criativa.**
4. **Após uma falha num teste, marque +1 de bônus de experiência para um futuro teste (acumulando no máximo +2).**
5. **Você pode ajudar outro jogador, concedendo bônus ao teste dele, com base nos bônus que acumulou ou que possui em alguma habilidade.**
6. **Se um personagem perder todos seus Pontos de Vida, os demais podem "sacrificar parte dos seus PV's" para trazê-lo de volta (mas faça isso dramaticamente).**
7. **Esse é um jogo cooperativo e será mais divertido se você focar no objetivo principal e na diversão.**

ARTE: KILLIAN ENG

O MJ inicia a sessão:

"Vocês Acordam em um Lugar Estranho: um templo abandonado e o teto rachado deixa escapar finos feixes de luz avermelhada. No chão, símbolos entalhados brilham fracamente, e no braço de cada um há uma marca semelhante. Ouve-se um ruído distante: algo ou alguém se aproxima pelo túnel..."

Primeiro Desafio: Descobrir o que está acontecendo antes que "eles" cheguem.

Ravion **Lucas** quer rastrear pistas para entender onde estão. Ele rola **2d6 -1** (porque "Rastrear" é uma habilidade **ruim**).

Tira **7 (-1) = 6 → FALHA**

Os símbolos não fazem sentido, e um barulho repentino o distrai.

Lyra **Ana** quer analisar os símbolos. Ela rola **2d6 +1** ("Analisar Relíquias" é uma habilidade **boa**).

Tira **10 (+1) = 11 → SUCESSO COMPLETO**

Os símbolos são de um culto antigo chamado 'Os Sussurros de Azaroth'. Parece um aviso... algo sobre 'sacrifício' e 'renascimento'.

Thorn **João** quer quebrar uma parede para abrir um caminho de fuga. Ele rola **2d6 +1** ("Quebrar Obstáculos" é uma habilidade **boa**).

Tira **8 (+1) = 9 → SUCESSO PARCIAL**

Ele abre uma passagem estreita, mas faz muito barulho, alertando o que quer que esteja se aproximando.

O MJ anuncia: Vocês escutam passos pesados e o som de metal arrastando no chão. Seja lá o que está vindo... **agora sabe que vocês estão aqui.**

Esse é um exemplo de como o jogo pode fluir!

ARTE: HITOSHI YONEDA

E AÍ ? V.A.L.E. OU NÃO VALE?

Este é um jogo bobo e divertido. Considere a sessão um sucesso se todos se divertirem e quiserem jogar novamente. Ajuste as regras conforme necessário para o grupo. Agora, vá lá e crie uma história maluca com seus amigos!

Aqui está uma lista com **30 gêneros de RPG e narrativas** que podem inspirar suas sessões:

Jogo: Brandish

1. **Fantasia Épica** – Aventuras em mundos mágicos com heróis lendários.
2. **Fantasia Sombria** – Cenários com tons macabros e dilemas morais.
3. **Steampunk** – Universos movidos a vapor e tecnologias vitorianas.
4. **Cyberpunk** – Sociedades distópicas com alta tecnologia e baixos valores.

ARTE: MATTHIEU BONHOMME

HQ: Lucky Luke

5. **Dieselpunk** – A estética das eras da Primeira e Segunda Guerras Mundiais.
6. **Solarpunk** – Utopias sustentáveis com foco na harmonia tecnológica e ecológica.
7. **Apocalipse Zumbi** – Luta pela sobrevivência em um mundo devastado.
8. **Pós-apocalíptico** – Civilizações destruídas e sobrevivência em ambientes hostis.
9. **Espaço Opera** – Aventuras grandiosas no espaço sideral.
10. **Horror Cósmico** – Enfrentar entidades incompreensíveis, à la Lovecraft.
11. **Terror Psicológico** – Exploração de medos internos e mistérios sombrios.
12. **Mistério Policial** – Investigações criminais cheias de reviravoltas.
13. **Western** – Faroestes com duelos e foras-da-lei.
14. **Western Espacial** – Cowboys no espaço, como Firefly.
15. **Super-heróis** – Personagens com poderes extraordinários enfrentando vilões.
16. **Urbano Contemporâneo** – Aventuras modernas com um toque de realismo.
17. **Fantasia Urbana** – Magia e seres sobrenaturais no mundo moderno.
18. **Noir** – Investigadores em cenários de crimes e corrupção.
19. **Histórico** – Ações ambientadas em períodos históricos reais.
20. **Mitológico** – Exploração de mitos e lendas antigas.
21. **Pirataria** – Aventuras em alto-mar com tesouros e batalhas navais.

Jogo: Assassin's Creed: Black Flag

ARTE: TODD McFARLANE

Anime:
Little Witch
Academia

22. **Kaiju** – Conflitos envolvendo monstros gigantes.

23. **Isekais** – Personagens transportados para mundos fantásticos.

24. **Survival Horror** – Lutar para sobreviver em ambientes aterrorizantes.

25. **Escola de Magia** – Jovens magos aprendendo e enfrentando perigos.

26. **Mecha** – Pilotos de robôs gigantes em guerras futuristas.

27. **Anime Shonen** – Aventuras focadas em crescimento, amizade e combates.

ARTE: YASUHIRO IRIE

Anime:
Escaflowne

28. **Anime Seinen** – Histórias maduras com dilemas complexos.

29. **Slice of Life** – Histórias cotidianas com foco nos personagens.

30. **Satírico/Comédia** – Jogos com tons humorísticos e situações absurdas.

Mangá:
Yotsuba&!

REFERÊNCIAS:

https://www.twitch.tv/secretsleepoversociety

https://www.youtube.com/channel/UCFi1o_TEVQIPzzZi7JZ63PQ

https://www.instagram.com/thebestfeelingsintheworld

TOKYO DEFENDER
東京ディフェンダー

A revista digital Tokyo Defender é produzida sem fins lucrativos e distribuída gratuitamente, ela respeita os direitos autorais das imagens e personagens apresentados, pertencentes aos seus respectivos proprietários.